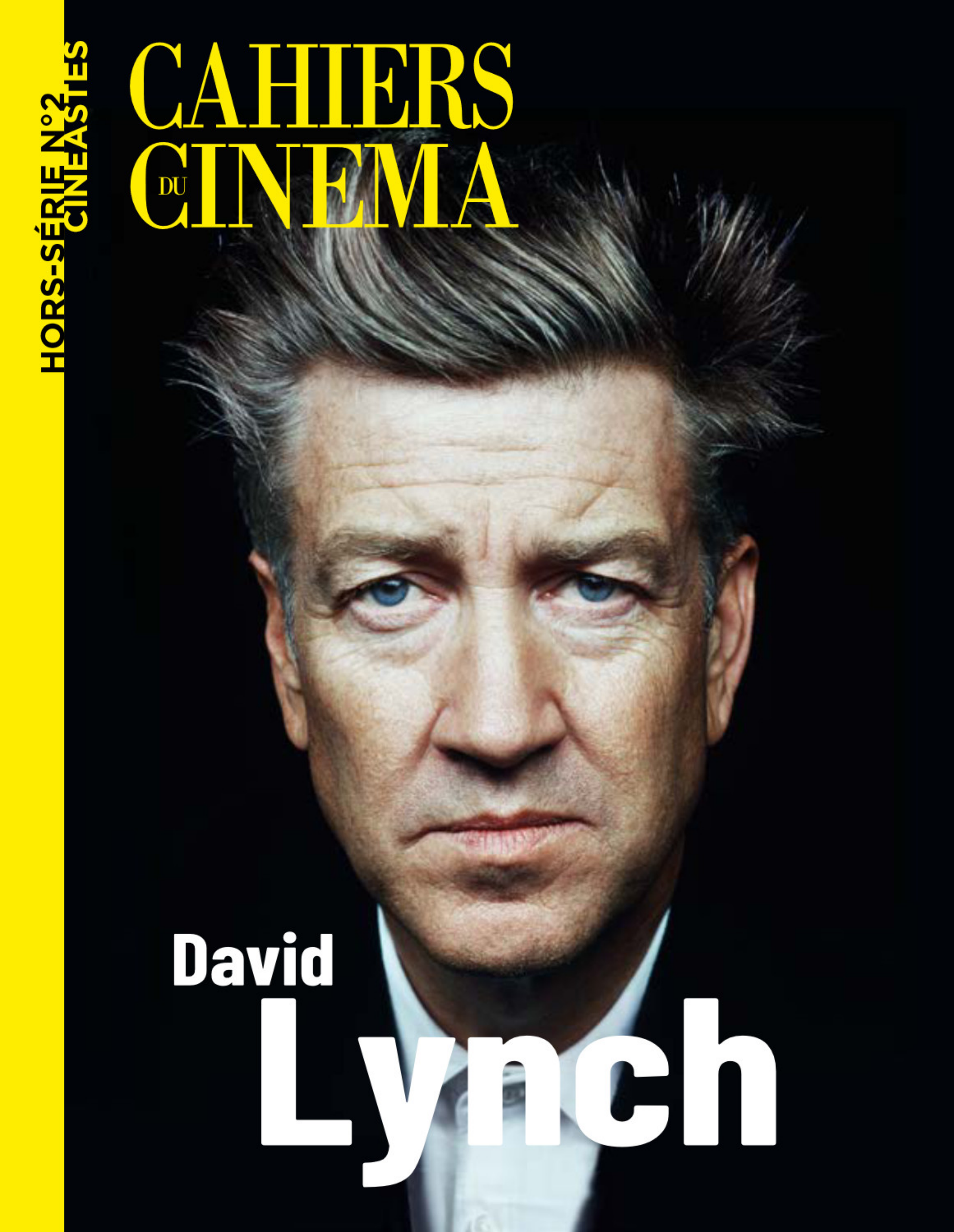
HORS-SÉRIE N°2
CINÉASTES

CAHIERS DU CINÉMA



David Lynch

▲ Sur le tournage de *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1991).

© Coll. Cahiers du cinéma

Le continent Lynch

par Thierry Jousse et Marcos Uzal

Après François Truffaut, au printemps dernier, c'est au tour de David Lynch de faire l'objet d'un nouveau hors-série des *Cahiers du cinéma*. Ce n'est pas le fait du hasard car, de tous les cinéastes contemporains, Lynch est sans doute celui dont l'aura brille de la manière la plus éclatante et dont l'influence, bien au-delà du cinéma, est la plus manifeste. La diffusion des 18 épisodes de *Twin Peaks: The Return*, en 2017, a parachevé (provisoirement, espérons-le) un parcours débuté dans la deuxième moitié des années 1970, avec l'apparition inopinée d'un film déjà inclassable, *Eraserhead*, court métrage de fin d'études devenu long métrage culte, peaufiné avec amour pendant des années d'obstination et d'artisanat furieux, dans des conditions parfois très précaires. Entretemps, des films cruciaux comme *Blue Velvet*, *Lost Highway* ou *Mulholland Drive*, sans oublier l'ensemble *Twin Peaks* ont dessiné l'image d'un cinéaste démiurge, mystérieux et séduisant, dont l'œuvre fascinante a été soumise à de multiples et constants déchiffrements. Dans l'histoire du cinéma américain, on ne voit guère qu'Hitchcock ou, plus encore, Kubrick qui pourraient en ce sens lui être comparés.

L'univers de David Lynch s'est, au fil du temps, révélé encore plus vaste qu'on aurait pu le croire puisque cet artiste complet a aussi touché à la photographie, à la peinture, au dessin, à la musique, à la télévision, sans oublier son activité de pionnier d'internet, un espace qu'il a su très tôt investir de manière ludique et inventive. Venu des arts plastiques, Lynch n'est pourtant pas un artiste converti au cinéma. Il serait plus juste de le décrire comme un cinéaste total qui fait entrer dans ses films et créations diverses tout un cosmos peuplé de créatures étranges, de flux sonores et musicaux, de procédures narratives expérimentales… Une galaxie qui, au premier abord, paraît relever de la pure fantasmagorie mais qui, au total, habite et éclaire, à sa manière très singulière, le monde dans lequel nous vivons et qui, en retour, nous hante comme un rêve ou un cauchemar plus réaliste qu'on pourrait l'imaginer.

Depuis l'irruption d'*Eraserhead*, tel un astéroïde *chu d'un désastre obscur*, cette revue a suivi passionnément la trajectoire d'un cinéaste qui a souvent pris à contrepied ses commentateurs. Ce parcours accidenté et plutôt atypique, qui inclut des formes en perpétuelle métamorphose, les *Cahiers* l'ont accompagné d'une manière parfois discontinue. Des films comme *Sailor & Lula* ou, davantage encore, *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, ont été, en leur temps, à tort ou à raison, mal reçus et surtout, mal compris, mais, malgré ces brouilles passagères, l'œuvre a toujours été considérée comme singulière et importante. À partir de *Lost Highway*, les rédactions successives des *Cahiers* se sont penchées sur le cinéma de Lynch avec une curiosité toujours renouvelée, jusqu'au coup de tonnerre que fut la troisième saison de sa série phare, *Twin Peaks: The Return*, œuvre-monde qui, entre autres choses, a opéré un puissant dépassement de la traditionnelle opposition cinéma/télé, provoquant parfois l'incompréhension de certains cinéphiles, désorientés par les 18h de ce récit ensorcelant, en forme de résurrection. Bien entendu, au fil des années, les *Cahiers* ont rencontré, aussi régulièrement que possible, David Lynch, un cinéaste dont on sait qu'il déteste expliquer ses films. Ce qui ne l'a pas empêché, au fil des entretiens, de décrire sa méthode de travail avec précision ou d'évoquer l'imaginaire dans lequel il vit et il crée.

De ce parcours croisé entre Lynch et les *Cahiers*, ce hors-série est largement nourri mais, à cette précieuse histoire commune, nous avons ajouté de nouveaux entretiens (Mary Sweeney ou Barry Gifford), de nouveaux regards (ceux des cinéastes Bertrand Bonello et Claire Denis, mais aussi d'artistes et musiciens contemporains), sans oublier les contributions de la rédaction actuelle de la revue, ainsi qu'une cartographie des films qui ont influencé cette filmographie, ou, encore, un portfolio de ses œuvres de plasticien.

Ces dernières années, nous n'avons pas eu la joie de découvrir au cinéma un nouveau film de David Lynch. Ce temps de silence, dont on espère grandement qu'il ne sera pas définitif, a pourtant continué à être peuplé par ses films qui, pour la plupart, ont été magnifiquement restaurés, et qui continuent à susciter un grand engouement à chacune de leur projections, d'une génération de spectateurs à l'autre. Cette absence de David Lynch sur les écrans équivaut, en réalité, à une présence persistante, obsédante dont ce hors-série est aussi un témoignage fervent. ☆

CAHIERS DU CINEMA
HORS-SÉRIE CINÉASTES N°2
www.cahiersducinema.com

Numéro coordonné et dirigé par : Thierry Jousse et Marcos Uzal
Direction artistique : Primo & Primo
Iconographie : Magali Aubert
Ont collaboré à ce numéro : Hervé Aubron, Philippe Fauvel, Fernando Ganzo, Vincent Malausa, Thierry Méranger, Raphaël Nieuwjaer, Yal Sadat, Jean-Marie Samocki, Élodie Tamayo.

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Marcos Uzal
Rédacteurs en chef adjoints : Fernando Ganzo et Charlotte Garson
Correction : Alexis Gau
Comité de rédaction : Claire Allouche, Hervé Aubron, Olivia Cooper-Hadjian, Pierre Eugène, Philippe Fauvel, Élisabeth Lequeret, Alice Leroy, Vincent Malausa, Eva Markovits, Thierry Méranger, Yal Sadat, Ariel Schweitzer, Élodie Tamayo

ADMINISTRATION / COMMUNICATION
Responsable marketing : Fanny Parfus (93)
Assistante commerciale : Sophie Ewengue (75)
Communication/partenariats : communication@cahiersducinema.com
Comptabilité : comptabilite@cahiersducinema.com

PUBLICITÉ
Mediaobs
44, rue Notre-Dame-des-Victoires – 75002 Paris
T : +33 1 44 88 97 70 – mail : pnom@mediaobs.com
Directrice générale : Corinne Rougé (93 70)
Directeur de publicité : Romain Provost (89 27)

VENTES KIOSQUE
Destination Media, T 01 56 82 12 06
reseau@destinationmedia.fr
(réservé aux dépositaires et aux marchands de journaux)

ABONNEMENTS
Cahiers du cinéma, service abonnements
CS70001 – 59361 Avesnes-sur-Helpe cedex
T 03 61 99 20 09.
abonnement@cahiersducinema.com
Suisse : Asendia Press Edigroup SA – Chemin du Château-Bloch, 10 – 1219 Le Lignon, Suisse.
T +41 22 860 84 01
Belgique : Asendia Press Edigroup SA – Bastion Tower, étage 20, place du Champ-de-Mars 5, 1050 Bruxelles.
T +32 70 233 304

ÉDITIONS
Contact : editions@cahiersducinema.com

DIRECTION
Directeur de la publication : Éric Lenoir
Directrice générale : Julie Lethiphu

64, rue de Turbigo - 75003 Paris
Siège social : 241, Bd Pereire – 75017 Paris
www.cahiersducinema.com
T 01 53 44 75 75
Ci-dessus, entre parenthèses, les deux derniers chiffres de la ligne directe de votre correspondant : T 01 53 44 75 xx
Mail : @cahiersducinema.com précédé de l'initiale du prénom et du nom de famille de votre correspondant.

Revue éditée par les Cahiers du cinéma, société à responsabilité limitée, au capital de 18 113,82 euros.
RCS Paris B 572 193 738. Gérant : Eric Lenoir
Commission paritaire n° 1027 K 82293.
ISBN : 978-2-37716-102-7
Dépôt légal à parution.
Photogravure : Fotimprim Paris.
Imprimé en France (printed in France) par Aubin, Ligugé.
Papier : Vivid 80g/m². Origine papier : Anjala en Finlande (2 324km entre Anjala et Ligugé).
Taux fibres recyclées : 0% de papier recyclé.
Certification : PEFC 100%
Ptot : 0.0056kg/T

PEFC 10-31-1691 Certifié PEFC pefc-france.org

Photo de couverture © Mel Yates

SOMMAIRE

6 CARTOGRAPHIE

16 Lynch avant Lynch
par Thierry Jousse

18 AU FIL DES ENTRETIENS

20 Créer des sons pour *Eraserhead*
23 *Elephant Man*
26 *Lost Highway*
31 *Une histoire vraie*
36 Retrouvailles à Los Angeles

40 REGARD

Médias monstres
par Élodie Tamayo

42 LYNCH AU TRAVAIL

44 Capter la couleur
par Freddie Francis
46 Tout est affaire de mélodie
Entretien avec Angelo Badalamenti
52 Flotter dans la matière
Entretien avec Mary Sweeney
54 Une complicité idéale
Entretien avec Barry Gifford

58 REGARD

Les Herbes folles. Lynch maître des récits
par Thierry Jousse

62 ENTRETIEN

Une route hypnotique
Entretien avec Claire Denis

66 LYNCH & *TWIN PEAKS*

68 Expérimenter un monde
Twin Peaks, saisons 1 et 2
par Jean-Marie Samocki
72 Dale Cooper, reset
Twin Peaks: The Return
par Thierry Jousse
75 L'historien d'Oz
par Hervé Aubron

© Coll. Cahiers du cinéma

David Lynch : The Art Life de Jon Nguyen (2016) © Potemkine Films / agnès b.

78 ENTRETIEN

La liberté dans la rigueur
Entretien avec Bertrand Bonello

82 REGARD

À tomber par terre. Le rire lynchien
par Yal Sadat

84 LYNCH, ARTISTE POLYMORPHE

86 Portfolio

90 Une émotion musicale et spatiale
Entretien avec Dominique Gonzalez-Foerster

92 Bricolage, numérologie et météo. Le laboratoire en ligne de David Lynch
par Philippe Fauvel

93 L'expérience sensorielle
Entretien avec Benoît de Villeneuve, Benjamin Morando et Jean-Yves Leloup

100 LES FILMS

101 *Six Men Getting Sick, The Alphabet, The Grandmother* par Raphaël Nieuwjaer

103 *Eraserhead* par Vincent Ostria

105 *Elephant Man* par Serge Daney

107 *Dune* par Michel Chion

110 *Blue Velvet* par Marcos Uzal

112 *Sailor & Lula* par Serge Grünberg

114 *On the Air* par Thierry Méranger

115 *Twin Peaks: Fire Walk With Me* par Fernando Ganzo

118 *Lost Highway* par Frédéric Strauss

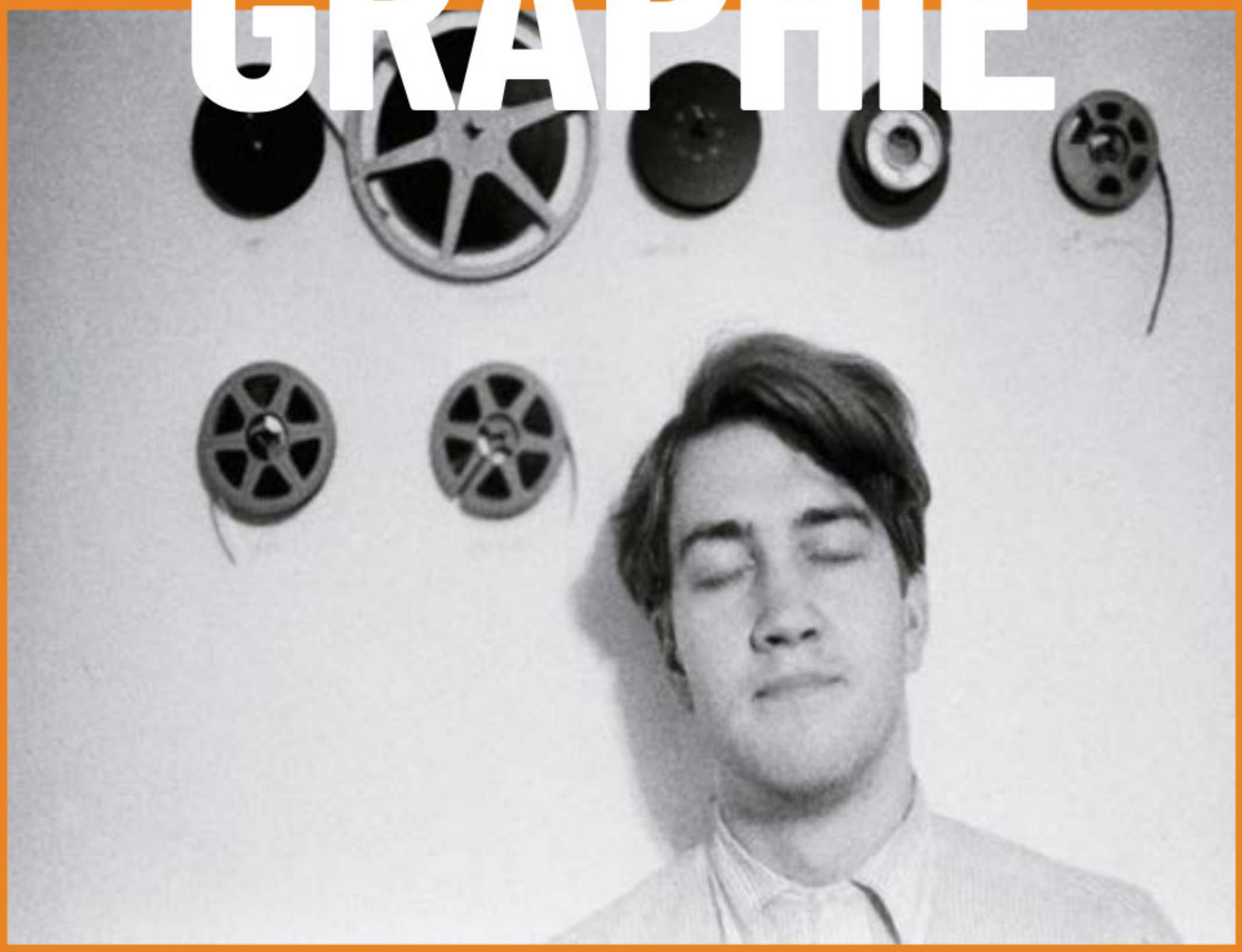
121 *Une histoire vraie* par Clélia Cohen

123 *Mulholland Drive* par Thierry Jousse

126 *Inland Empire* par Stéphane Delorme

Remerciements : Michael T. Barile, Circé Faure, Éditions Tristram.

CARTO GRAPHIE



© Circa 1965

▲ Le jeune David Lynch

David Lynch ne s'est jamais dit cinéphile, et pourtant, comme la plupart des cinéastes nés après-guerre, sa mémoire est forcément peuplée de films qui l'ont marqué enfant ou adolescent, voire même à l'âge adulte. De cette mémoire vivante, Lynch n'a jamais fait explicitement, comme Quentin Tarantino ou Brian De Palma, un réservoir de citations. Pourtant, au fil du temps, il s'est parfois exprimé sur ses films favoris et on a pu déceler ici et là des traces de ces œuvres influentes dans ses propres films ou séries. Cette cartographie cinéphilique en images nous donne l'occasion de montrer l'imaginaire cinématographique qui a nourri en profondeur les films de David Lynch. Un imaginaire très fort qui, en retour, nous fait voir certains des films du passé comme des œuvres déjà lynchiennes. Borges a écrit : « *Chaque écrivain crée ses propres précurseurs. Son travail modifie notre conception du passé, comme il modifiera l'avenir.* » À condition de remplacer écrivain par cinéaste, on ne voit pas meilleure définition de la relation que Lynch a créé avec sa propre histoire du cinéma. **T. J.**

Victor. Fleming

Twin Peaks: The Return / Le Magicien d'Oz

© MGM

Dans la cinéphilie de David Lynch, *Le Magicien d'Oz* (1939) tient une place à part. C'est sans doute, pour lui, le film d'enfance ultime, celui auquel il revient toujours. Explicitement cité dans *Sailor & Lula*, *Le Magicien d'Oz* irrigue toute l'œuvre de Lynch, jusqu'à *Twin Peaks: The Return*. Une manière de placer l'esprit d'enfance, mélange de féerie et de cauchemar, au cœur de son œuvre.

Tod Browning

Eraserhead / *Freaks*

Avec Tod Browning, David Lynch partage l'amour des « monstres », en particulier dans *Eraserhead* et *Elephant Man*, ses deux premiers longs métrages. Mais comme dans *Freaks* (1932), le chef-d'œuvre de Browning, dans les films de Lynch, les soi-disant « monstres » sont souvent plus humains que les personnages dits « normaux ». Si l'auteur de *Eraserhead* n'a jamais mentionné *Freaks*, parmi ses films favoris, le cousinage est pourtant évident.

© MGM

Kenneth Anger

Twin Peaks / *Scorpio Rising*

L'impact du cinéma de Kenneth Anger sur celui de David Lynch n'est pas avéré. Néanmoins, les deux hommes ont en commun d'avoir utilisé la même chanson, « Blue Velvet », à deux époques différentes. — Anger fait figurer la version originale, interprétée par Bobby Vinton, dans son court métrage, *Scorpio Rising* (1960). Ils partagent également une conception du cinéma comme cérémonial chamanique et, le cas échéant, un goût pour les motards en cuir — voir le personnage de James dans la série *Twin Peaks*…

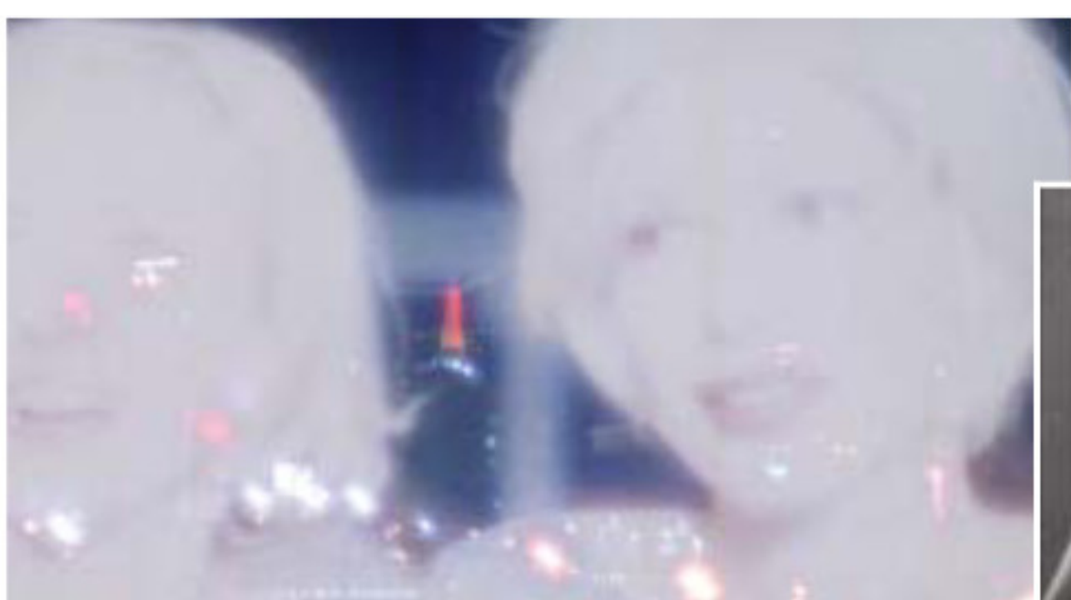
© Puck Film Productions

Ingmar Bergman

© Cariotta Films

Lost Highway / *Le Septième Sceau*

Mulholland Drive / *Persona*



© Cariotta Films

S'il y a un cinéaste influent sur l'univers de David Lynch, c'est bien Ingmar Bergman. Le réalisateur américain a d'ailleurs mentionné à plusieurs reprises le nom de son aîné suédois comme appartenant à sa galaxie intime. Dans *Lost Highway*, Lynch cite explicitement *Le Septième Sceau* (1957) en transposant la figure de la Mort sur celle de l'homme mystère, doué du don d'ubiquité, que croise Fred Madison au détour d'une fête californienne. Quant à *Persona* (1966), il est assurément la matrice de la relation dédoublée entre les deux jeunes femmes de *Mulholland Drive*. On pourrait encore ajouter *L'Heure du loup* (1968), vision cauchemardesque de l'artiste enfermé dans son univers mental, qui a infiltré le cinéma de Lynch de manière diffuse mais durable.

Roman Polanski

Eraserhead / *Répulsion*

© Carlotta Films

David Lynch admire le cinéma de Roman Polanski. Il l'a dit à quelques reprises. Son goût se porte plus particulièrement sur la fameuse trilogie de l'appartement, formée par *Répulsion* (1965), *Rosemary's Baby* (1968) et *Le Locataire* (1976). On retrouve la puissance mentale et paranoïaque de la trilogie polanskienne dans *Inland Empire*, par exemple. Mais les matières pourrissantes qui gisent dans l'appartement de Carole (Catherine Deneuve), dans *Répulsion*, entrent également en collision avec l'univers en décomposition d'*Eraserhead*.

Jacques Tati

Lost Highway / *Mon oncle*

© Carlotta Films

Dans le registre du burlesque distancié et graphique, Tati fait figure de référence pour David Lynch, tout particulièrement *Mon oncle*, le plus célèbre des films du cinéaste français aux USA, Oscar du meilleur film étranger en 1959. S'il n'a jamais directement cité *Mon oncle*, Lynch a néanmoins puisé dans l'œuvre de Jacques Tati, ne serait-ce que par ses choix de *design* et d'architecture, dans *Lost Highway*, par exemple.

Federico Fellini

Mulholland Drive* / *8 1/2

© Gaumont

L'invention tourbillonnante et la liberté créatrice de Federico Fellini ont exercé une certaine fascination sur David Lynch. Plutôt que d'influence, il faudrait plutôt parler ici de contamination entre les deux œuvres, comme si Fellini avait encouragé, Lynch à trouver son propre chemin dans le cinéma. De tous les films de Fellini, c'est en tout cas *8 1/2* (1963) que Lynch a retenu en priorité. La magie fellinienne de cet étourdissant autoportrait artistique opère jusqu'au Silencio de *Mulholland Drive*.

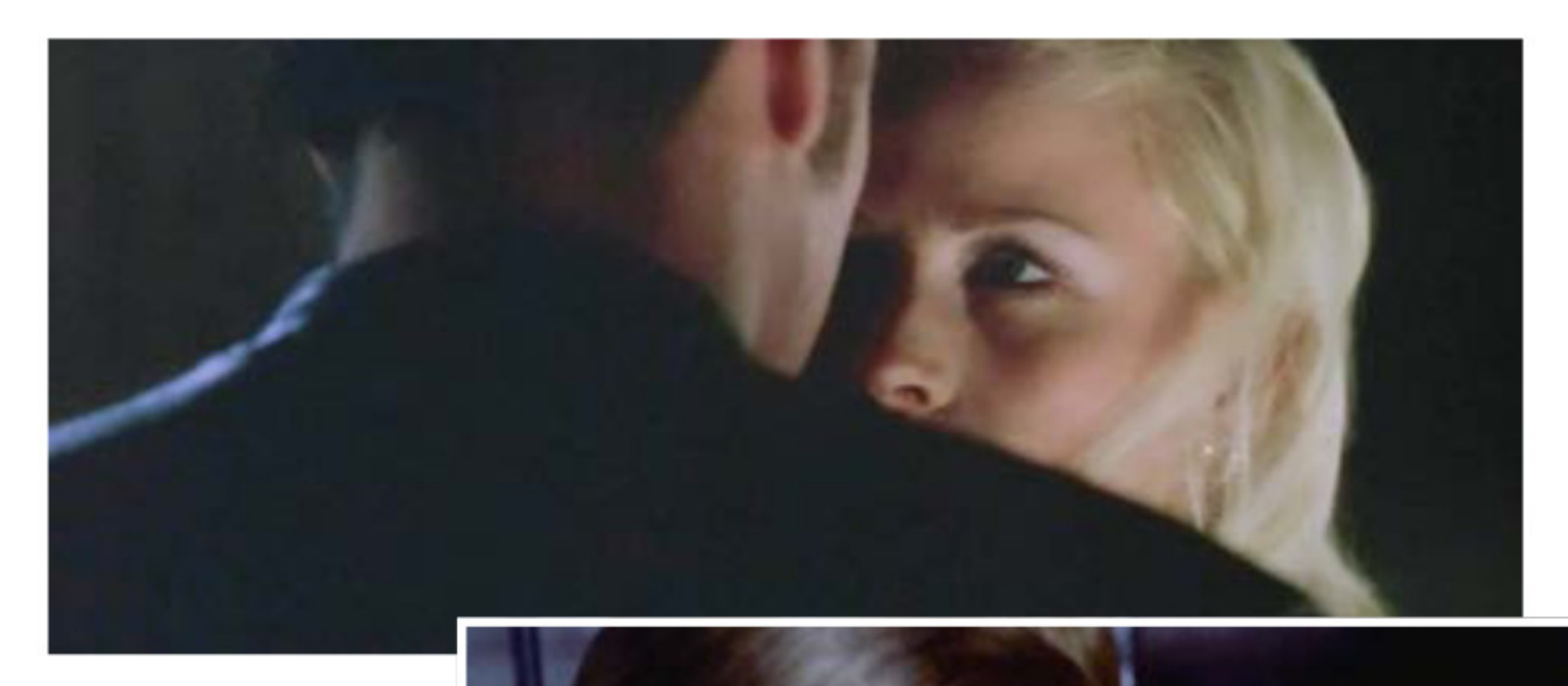
Herk Harvey

Twin Peaks* / *Carnival of Souls

© Harcourt Productions

Film unique réalisé par Herk Harvey, *Carnival of Souls* (1962), œuvre spectrale et quelque peu hallucinée, n'est pas une influence revendiquée par David Lynch. Pourtant, l'ambiance étrangement inquiétante de *Carnival of Souls* préfigure assurément l'univers du créateur de *Twin Peaks*. On dira donc que *Carnival of Souls* est un film pré-lynchien.

Alfred Hitchcock



Lost Highway / *Vertigo*

© Paramount Pictures

Comme tout cinéaste américain qui se respecte, David Lynch a subi l'influence d'Alfred Hitchcock. Le personnage de Kyle MacLachlan dans *Blue Velvet* s'appelle Jeffrey comme celui de James Stewart dans *Fenêtre sur cour*. Deux voyeurs qui finissent par entrer dans l'image qui les fascine. Mais c'est bien sûr *Vertigo* (1958) que l'on retrouve dans *Mulholland Drive* et surtout dans *Lost Highway*, à travers le double personnage, brune et blonde, de Patricia Arquette, avatar direct de celui de Kim Novak dans *Vertigo*. Vertiges du double.

Stanley Kubrick

Dune / 2001

© MGM

Stanley Kubrick fait partie des cinéastes qui ont marqué l'esprit créatif de David Lynch, par sa capacité à réinventer le cinéma américain et à explorer de nouvelles voies mentales et cosmiques. *Lolita* (1962) et, surtout, *2001 l'Odyssée de l'espace* (1968) sont les deux films de Kubrick que Lynch a cités à quelques reprises. L'influence de *2001*, est visible dans l'épisode 8 de *Twin Peaks: The Return*, dans *Eraserhead* ou, bien sûr, dans *Dune*. Une fois n'est pas coutume, l'histoire marche dans les deux sens, puisque Kubrick admirait beaucoup *Eraserhead*.

Twin Peaks: The Return / 2001

© MGM

Werner Herzog

Une histoire vraie / La Ballade de Bruno

© ZDF

David Lynch a mentionné quelques fois *La Ballade de Bruno* (1977) de Werner Herzog parmi les films qui l'ont vraiment impressionné. *La Ballade de Bruno* montre notamment, dans sa seconde partie, un trio de laissés-pour-compte — un ancien détenu accordéoniste, un vieux musicien, une prostituée — égarés dans le Wisconsin. Un voyage qui n'est pas sans rappeler celui d'Alvin Straight, sillonnant en tracteur une Amérique rurale et rêvée dans *Une histoire vraie*.

Blake Edwards

Twin Peaks / Experiment in Terror

© Columbia Pictures

Hasard, coïncidence ou citation, le nom de *Twin Peaks* apparaît pour la première fois au cinéma au début d'*Allô, brigade spéciale* (*Experiment in Terror*, 1962), un film noir de Blake Edwards et presque trente avant la série culte créée, au début des années 1990, par David Lynch et Mark Frost. Une manière de rappeler qu'avant d'être le titre de la série, Twin Peaks est d'abord un quartier situé sur les hauteurs de San Francisco. Pour autant, l'apparition nocturne du nom de Twin Peaks dans le film de Blake Edwards résonne comme une incroyable prémonition lynchienne.

Billy Wilder

Twin Peaks: The Return / Sunset Boulevard

© Paramount Pictures

David Lynch l'a dit à plusieurs reprises : *Sunset Boulevard* (1951), chef-d'œuvre noir et décadent de Billy Wilder, fait partie de ses films préférés. Au point que, dans l'épisode 15 de *Twin Peaks: The Return*, Dale Cooper alias Dougie ressuscite littéralement en voyant *Sunset Boulevard* à la télévision et surtout en entendant le nom de Gordon Cole, un obscur troisième rôle du film de Wilder. Un nom qui est aussi celui que David Lynch avait choisi pour son propre personnage de chef du FBI. Dans l'univers de Lynch où tout fait signe, le cinéma y possède aussi un vrai pouvoir chamanique.

Lynch avant Lynch

1

2

4

Saurez-vous retrouver de quels films sont issues ces plans lynchiens ?

3

5

6

8

9

7

1 et 2 : *Shining* de Stanley Kubrick (1980) © Warner Bros, 3 et 9 : *Répulsion* de Roman Polanski (1965) © Carlotta Films, 4 et 5 : *L'Heure du loup* d'Ingmar Bergman (1968) © Lars-Owe Carlberg, 6 : *Carnival of souls* de Herk Harvey © Harcourt Productions, 7 : *La Ballade de Bruno* de Werner Herzog (1977) © ZDF, *8 1/2* de Federico Fellini (1963) © Gaumont

ABONNEZ-VOUS ET SOUTENEZ LES CAHIERS DU CINÉMA

FORMULE INTÉGRALE

papier + numérique

5,90 €/ NUMÉRO
AU LIEU DE ~~8,55 €~~ *
31% DE RÉDUCTION

DÉCOUVREZ TOUS LES AVANTAGES D'ÊTRE ABONNÉ·E

★ Lecture du dernier numéro en avant-première.

★ Accès aux archives numériques (du n°766 au n°787)

★ Bénéficiez de tarifs réduits :

- Musées : Grand Palais, Cité de l'architecture et du patrimoine…
- Théâtres : Comédie Française, Théâtre national de Bretagne, Théâtre du Rond Point, Théâtre de la Colline…
- Salles de cinéma : Cinémas indépendants parisiens, Forum des Images…
- Cinémathèques : Paris, Toulouse…
- Plateformes de cinéma indépendantes : Mubi, UniversCiné, LaCinetek, Tënk.

★ Ciné-club : 50 places réservées aux abonné·e·s
(présentation et débat animés par la rédaction des Cahiers du cinéma).

★ Une réduction de 5% valable sur la boutique en ligne des Cahiers :
livres, anciens numéros et produits dérivés.

Retrouvez toutes nos offres d'abonnement sur www.cahiersducinema.com ou remplissez le bulletin d'abonnement p. 130.

* Le prix de référence se compose du prix kiosque à 7,90€/n° + les frais de port de 0,65€ par n°. ** Le prix de référence se compose uniquement du prix de la version numérique à 6,90€/n° sans frais de port.

AU FIL DE SENS
ENTRETIEN

© Asymmetrical Productions / Coll. ChristopheL

Dès le début des années 1980, David Lynch, cinéaste pourtant réputé peu bavard, a parlé aux *Cahiers du cinéma*. Le premier de ses entretiens avec la revue, plus précisément avec Serge Daney et Charles Tesson, a eu lieu au printemps 1981, au moment de la sortie française d'*Elephant Man*. Une preuve que les *Cahiers* montraient déjà un grand intérêt pour ce cinéaste excentrique qui n'avait réalisé, à l'époque, que le très singulier *Eraserhead*. Mais c'est dans les années 1990 que le mouvement s'est accéléré, avec pas moins de trois entretiens importants au cours de cette décennie majeure pour Lynch. En 1994, le cinéaste revient sur l'aventure *Eraserhead*, revisité du point de vue sonore. En 1997, Bill Krohn, le correspondant américain des *Cahiers*, rencontre Lynch au moment de la sortie cruciale de *Lost Highway*. Et, point d'orgue de la relation entre le cinéaste et la revue, Lynch donne un long entretien à Serge Toubiana et Nicolas Saada autour de l'étonnant *Une histoire vraie*. De ces rencontres passionnantes, auxquelles s'ajoutent des propos récents du cinéaste recueillis au printemps dernier, à Los Angeles, par Yal Sadat, nous vous proposons un montage en cinq parties, un peu comme une série dont on découvrirait, au fur et à mesure, les épisodes successifs.

◀ Sur le tournage d'*Inland Empire* (2006)

CRÉER DES SONS POUR *ERASERHEAD*

Cahiers du cinéma n° 482, juillet-août 1994

Comment a évolué la bande-son d'*Eraserhead* ?

Eraserhead a été terminé en 1976 et commencé en 1971. Alan Splet et moi avions travaillé sur un grand nombre de sons avant de commencer le tournage effectif. Pour moi, le son représentait la moitié du film. Si le cinéma est aussi formidable, c'est parce qu'il y a le son et l'image, et le temps, et toutes ces possibilités fabuleuses de créer une sorte d'émotion totalement neuve. Le son est donc particulièrement important. À cette époque, tous ces merveilleux équipements électroniques d'altération des sons n'existaient pas, et je voulais que le son soit très organique. De même que je créais toutes sortes de choses devant la caméra, je voulais créer des effets sonores avec Alan. Nous avons donc mis au point des tas de petits accessoires étranges avec lesquels nous avons fait des expériences, sans savoir ce que nous allions obtenir. Beaucoup de ces sons s'avérèrent inutilisables, mais beaucoup d'autres me donnèrent des idées et générèrent des tonalités d'ambiance qui ont été très importantes pour le film. Le reste de la bande sonore a été réalisé en post-production sur le même principe – obtenir le meilleur son possible pour le film. Nous avons créé un grand nombre de pistes. Nous avons utilisé des bandes optiques que nous trouvions dans les poubelles de la Warner Bros. Nous étions stupéfaits et, je dois le dire, assez tristes de voir la quantité de choses qu'on jetait là-bas. Al a nettoyé la matrice et mixé l'intégralité du matériel, et nous avons construit toutes les bandes sonores à partir de ces chutes trouvées dans les poubelles.

L'idée était d'entrer dans une salle, de voir la lumière s'éteindre et d'entendre un son vraiment énorme, et de pouvoir flotter dans un rêve, de pouvoir sentir cette puissance.

Vous n'avez donc fait appel à aucune sonothèque ni à des sons électroniquement générés ?

C'est ça. C'est à partir de nos installations que nous avons créé des sons et que nous les avons ensuite enregistrés sur le Nagra d'Al. Nous les avons alors équalisés et parfois ralentis. Nous n'avons fait que ce qui nous était possible.

Expliquez-moi un peu plus ce que vous entendez par « organique ».

Eh bien, c'est exactement comme dans les films numériques, on ne peut encore pas faire des images totalement organiques aujourd'hui...

Ça ressemble un peu à un dessin animé.

Oui... les choses organiques sont les plus difficiles à réaliser. Je crois qu'il en va de même pour le son : on ne peut pas créer certains sons numériquement. Ils ont l'air « toc ». J'aime bien toutes ces techniques nouvelles, mais j'aime aussi procéder comme nous l'avons fait, Alan et moi : construire des appareils qui génèrent des sons.

Donnez-moi un exemple.

Je vais vous en donner un très spécifique. Il y a un son, lorsque la caméra passe au-dessus du lit d'Henry, au moment où il semble être dans un bain de lait avec la fille d'à côté. Ce son a été créé en mettant un petit microphone dans une bouteille d'eau gazeuse que nous avons ensuite enfoncée dans une baignoire pleine. Nous avions mis une sorte de tuyau dans le goulot de la bouteille, et nous pouvions murmurer dans le tuyau ; et c'est l'eau, le verre, l'espace à l'intérieur de la bouteille qui ont créé ce son étrange.

Il y a aussi des sons de vent, et d'autres sons effrayants et bas en arrière-plan.

... des bourdonnements...

Oui.

Nous avons enregistré beaucoup de ventilateurs d'aération, à l'intérieur même des conduits d'aération... puis nous avons ralenti les enregistrements tout en remontant les basses pour créer ces « présences », comme nous les appelions. Ce sont des ambiances, sans être tout à fait des ambiances. Chaque scène a une présence qui a été mise au point de cette façon... pas très subtile, comme vous le voyez.

La bande sonore d'*Eraserhead* ressemble vraiment à un morceau de musique. On pourrait presque en faire un disque.

Mais c'est un disque ! Pas l'intégralité de la bande-son, mais de grands extraits. Pour moi, c'est comme une symphonie. Quand un film parvient à l'abstraction, la bande sonore peut être considérée comme une œuvre musicale.

Quel est le pourcentage de sons que vous avez créés avant le début du tournage ?

Je dirais ... un bon quart.

Jusqu'à quel point cela a-t-il influencé le film ?

Tout ce qui est fait d'avance et qui concerne la tonalité générale aide grandement. Mais j'écoute toujours de la musique en écrivant, et très souvent j'écoute de la musique en tournant. L'ingénieur du son met de la musique dans mes écouteurs ; j'entends le dialogue, mais je peux aussi entendre la musique. Cela m'aide à trouver un rythme et à vérifier si les dialogues fonctionnent harmonieusement avec la tonalité générale que je désire. Alan m'avait aussi fait connaître Fats Waller que je ne cessais d'écouter. Bien sûr, nous l'avons modifié aussi, mais la tonalité de cet orgue d'église baptiste de 1927 sur lequel jouait Fats Waller a vraiment été déterminante.

© Coll. ChristopheL / American Film Institute

▲ Avec Jack Nance sur le tournage d'*Eraserhead*.

La première fois qu'Henry marche le long de cette espèce d'entrepôt, il entend cette musique, très faiblement, et à longue distance. Ceci et les présences, et certains des autres sons dont on ne peut trouver l'origine dans le film, imposent le sentiment d'un monde plus vaste qui serait comme bombardé par quelque chose venu de l'espace.

C'est le son qui contribue pour beaucoup à la création de l'environnement. C'est un monde industriel très oppressant.

Prenons l'exemple d'un son qui vient de quelque chose dans le champ : le bourdonnement de la lampe.

Nous avons enregistré des ampoules fluorescentes et d'autres ampoules classiques. Nous avons mis du sucre sur les ampoules chauffées puis nous avons tout ralenti. Lorsque vous voyez une image d'Henry dans sa chambre sans aucun son, il reste un nombre infini de possibilités pour le son que vous allez mettre. Je dis toujours qu'il n'y en a pas vraiment un qui soit parfait. Il y a peut-être dix ou vingt sons sur un million qui marcheront, mais on sait quand ça marche, et on sait quand ça ne marche pas. Il faut persévérer.

Avez-vous appris quelque chose de neuf qui ait joué un rôle dans cette nouvelle version d'*Eraserhead* ? *(L'entretien est réalisé en 1994, à l'occasion de la ressortie d'une version restaurée du film, ndlr)*

Je vais vous dire ce que j'ai appris, d'une certaine façon. Il y a davantage d'équipement et on apprend rapidement ce que ces techniques peuvent apporter, aussi de nouvelles opportunités apparaissent-elles. Mais en même temps, on peut créer tous les sons de l'univers dans une chambre de motel, à condition d'avoir un Nagra et un équipement très raisonnable. On peut écrire des symphonies dans cette chambre.

Puisqu'il n'y a plus eu à proprement parler d'évolution technique dans votre travail du son, pourquoi avez-vous décidé de refaire celui d'*Eraserhead* ?

J'en avais envie, mais je n'en avais jamais eu l'occasion. Aussi, quand le film m'est revenu au bout de dix ans de distribution, j'en ai parlé à Al et nous nous sommes mis d'accord sur le fait de refaire le son en stéréo. Nous sommes partis de la bande optique 35 mm. Chaque son est exactement le même, mais en stéréo. Cependant, pour qu'il en soit ainsi, il ne suffit pas d'appuyer sur un bouton. Il faut isoler chaque élément et réassembler le tout une nouvelle fois. Je travaillais avec Alan deux jours sur sept. L'idée maîtresse consistait à étaler les sons et à obtenir plus d'étendue dynamique et de puissance sur les pistes. Beaucoup de ces sons ne valaient plus rien lorsqu'on les étalait, mais d'autres, comme les atmosphères et les présences pouvaient être utilisés. Ma principale motivation c'est qu'ainsi, les sons acquièrent beaucoup plus de puissance. J'ai toujours voulu augmenter le volume sonore sur *Eraserhead* ... pas de façon assourdissante, mais afin de le ressentir mieux et d'entrer dans cet univers. Aujourd'hui, le volume sonore est très élevé dans une bonne salle d'exclusivité ; je trouve ça très bien. Mais *Eraserhead* a été projeté dans beaucoup de salles qui ne profitaient pas de ces progrès. Aussi ne montaient-ils pas suffisamment le volume sonore ou, s'ils le faisaient, les hauts-parleurs se mettaient à grésiller... L'idée était d'entrer dans une salle, de voir la lumière s'éteindre et d'entendre un son vraiment *énorme*, et de pouvoir flotter dans un rêve, de pouvoir sentir cette puissance. À l'époque, nous ne pouvions tout simplement pas nous permettre la stéréo. C'était

© Coll. Cahiers du cinéma

▲ Sur le tournage d'*Eraserhead*.

vraiment un film de pauvres. Mais nous avions gardé l'espoir de faire en sorte que ça devienne vraiment très puissant un jour. Aussi, quand nous en avons eu l'occasion, nous sommes passés au Dolby stéréo. Vous savez, c'est vraiment très frustrant de projeter le vieil *Eraserhead* après un film en stéréo ; vous passez de l'un à l'autre et vous avez la sensation que tout est au centre, que le son est vraiment *petit*. Il faut monter le volume sonore le plus possible, et malgré cela vous n'obtenez toujours pas cet étalement prodigieux. Lorsque nous avons terminé, tout était en place. C'était une copie parfaite. Le *timing*, sur la copie, était parfait, le son énorme et étalé tout au long de l'écran, et c'était merveilleux.

Alan Splet est un très grand ingénieur du son, d'une sensibilité très rare, puisqu'il est aveugle.

Parlez-moi un peu de votre travail avec Alan Splet.

Quand j'ai rencontré Alan Splet, il mixait des films industriels. J'avais travaillé avec un autre ingénieur du son pour *The Alphabet*, et quand il m'a dit qu'il ne pouvait pas faire le film, il m'a recommandé Alan. J'en ai été très peiné jusqu'à ce que je découvre la dextérité et l'enthousiasme d'Alan. Sur *The Grandmother*, nous avons travaillé entre neuf à quinze heures par jour, puis pendant cinq ans sur *Eraserhead*, pas de façon continue, mais souvent neuf à dix heures par jour. Ensuite nous avons fait *Elephant Man* et *Dune*, et après cela j'ai travaillé avec d'autres techniciens puisqu'Alan vit à Berkeley. Alan est un très grand ingénieur du son, d'une sensibilité très rare, puisqu'il est aveugle. Il est difficile de décrire notre façon de travailler, mais il sait toujours où je veux en venir, et c'est si important d'avoir quelqu'un qui soit sur la même longueur d'onde. C'est un très bon ami à moi. ☆

Entretien réalisé par Bill Krohn, traduit de l'américain par Serge Grünberg.

ELEPHANT MAN

Cahiers du cinéma n° 322, avril 1981

Comment êtes-vous passé d'un film très très personnel, où vous aviez tout fait vous-même, *Eraserhead*, à *The Elephant Man*, film beaucoup plus « normal », tourné dans les normes de la production anglaise ? Cela a-t-il été facile ou difficile ?

Comme vous le savez, pour *Eraserhead* nous avons eu nos propres problèmes, mais c'est en effet un autre genre de problèmes qu'on rencontre quand on travaille avec une équipe syndicale, des horaires, des acteurs célèbres et qu'on dépense beaucoup d'argent. En un sens c'était plus facile, chacun était là pour faire ce que vous vouliez qui soit fait mais la pression était tellement forte ! Je n'aurais jamais soupçonné ça ! Je ne sais pas d'où venait cette pression, cette pression énorme. Dans ce genre-là c'était très difficile, comparé à *Eraserhead*. Mais ça a marché ! Je suis sûr que tous les réalisateurs ressentent cette pression ou « *comment finir dans les temps ?* » Et tous ces gens qui sont là autour de vous, ça a un effet terrible sur vous et souvent il est difficile de penser dans ces conditions. Chaque chose a un mouvement et roule. On a l'impression qu'on vous pousse, que la marée vous entraîne. En Angleterre chaque membre de l'équipe était tellement professionnel, chacun connaissait tellement bien son travail que cette poussée en avant était organisée, c'était comme un orchestre qui exécutait en douceur. Je ne me suis jamais dit « si je pouvais retourner en arrière ! » ...

Comment se fait-il que ce soit vous qui ayez réalisé le film, l'idée de départ n'étant pas de vous ?

D'abord, c'est basé sur une histoire vraie. Christopher de Vore et Eric Bergren ont écrit le scénario original. Jonathan Sanger, qui devint plus tard le producteur du film, prit alors une option sur le sujet. À cette époque-là, j'ai fait la connaissance de Stuart Cornfeld qui devint plus tard le producteur exécutif du film. Il travaillait avec Mel Brooks et Stuart adorait *Eraserhead*. Un jour il m'a téléphoné, nous nous sommes bien entendus et sommes devenus amis. Je lui ai demandé s'il ne voyait pas un scénario que je pourrais tourner, il m'a parlé de 3 ou 4 scénarios et mentionna *Elephant Man*. Quelque chose fit « tilt » dans ma tête, me donna envie de lire le scénario. Stuart me mit en contact avec Jonathan qui me le fit lire. J'ai adoré le scénario j'ai eu un bon contact avec Jonathan, et Stuart, Jonathan et moi sommes allés voir les studios pour essayer de monter le projet. Nous nous sommes heurtés à des refus, on nous disait « *c'est trop déprimant, un film sur un monstre, qui va aller voir ça ?* », surtout que je devais réaliser le film, moi, l'auteur d'*Eraserhead* ! Ils ne voyaient pas d'issue commerciale à ce projet. Ensuite, Mel Brooks a lu le scénario et a voulu que sa compagnie produise le film, il pouvait le faire tout de suite. Mel n'avait pas encore vu *Eraserhead* et véritablement, je suais sang et eau ... je faisais les cent pas, j'attendais qu'il sorte de la salle de projection, j'étais derrière la porte. Il est sorti en courant, s'est précipité vers moi en hurlant : « *tu es fou, je t'adore !* ». Et après, ça a marché. Mel m'a totalement soutenu, il a vraiment protégé l'espace dans lequel nous travaillions. Il avait le pouvoir de parer à toute intervention extérieure qui aurait pu stopper le film. Voilà comment ça s'est fait...

Qu'est-ce que vous avez apporté au scénario, qui a l'air très classique ?

Le scénario de Chris et Eric était très bon, mais tellement proche de la réalité que ça montait et puis en fait ça s'aplatissait. On a travaillé ensemble. On a pratiquement mis à la poubelle leur premier scénario, on a tout restructuré. On a écrit beaucoup de nouvelles scènes, mais on en a gardé aussi plusieurs. On a travaillé ensemble à partir d'une nouvelle approche, ce fut un véritable travail d'équipe, nous nous sommes mutuellement influencés et il est difficile de dire ce qui vient de chacun. Le début et la fin, par exemple, n'étaient pas dans le scénario original. J'ai beaucoup appris de ce travail d'écriture que je n'avais jamais pratiqué.

Vous ne vous sentiez pas capable de le faire seul alors que vous aviez écrit l'histoire et les dialogues d'*Eraserhead* ?

Dans un sens, oui. Chaque film est différent. Quel que soit son genre, dès que vous commencez un film,

Mel Brooks est sorti en courant, s'est précipité vers moi en hurlant : « *tu es fou, je t'adore !* ».

© Coll. Cahiers du cinéma

▲ Interview pour la sortie d'*Elephant Man* (1981).

vous êtes dans un cadre à l'intérieur duquel il vous faut rester. Même dans *Eraserhead*, c'était des limites étranges mais il me fallait m'y tenir et obéir aux règles tout du long, sinon le film n'aurait pas fonctionné. *Elephant Man* représentait un réel défi, du fait, comme vous le disiez, qu'il était plus « normal », traditionnel. Par exemple, sur les effets sonores, Alan Splet (qui avait travaillé avec moi sur *Eraserhead* et un autre film avant) et moi ne pouvions pas aller aussi loin, pourtant j'ai beaucoup appris. Les effets sonores sont plus normaux, mais ils ne sont pas normaux. Ils renforcent l'ambiance. Ce fut très dur de trouver ces effets à la fois bons pour l'ambiance et excitants, ce fut aussi très amusant. Il y a eu pas mal d'occasions de ne pas être trop traditionnel et de travailler sur plusieurs niveaux, plus en profondeur. Nous avons eu le temps de faire ce que nous voulions faire. Nous avons terminé plusieurs mois avant la date de sortie. J'ai en fait passé un an en Angleterre, depuis la pré-production jusqu'à la copie finale. Puis je suis retourné à Los Angeles et le film est sorti à New York le 4 octobre.

Pourquoi le noir et blanc ?

— Quand j'ai lu le scénario, j'ai voulu le faire en noir et blanc. Quand Mel Brooks a été impliqué dans le projet j'ai eu peur qu'il me force à le faire en couleurs, mais non. Il ne savait pas que je voulais le faire en noir et blanc, nous n'en avions pas discuté. Un jour, il était avec Jonathan Sanger, il lui dit « *chaque fois que je pense au film je le vois en noir et blanc* ». Jonathan lui répondit « *dis-le vite à David, c'est exactement ce qu'il pense !* ». Il n'y a donc pas eu de problème du tout. C'était un choix, à cause de l'époque, de l'ambiance ... l'industrie, la fumée, les petites rues sombres ...

Votre noir et blanc est très contrasté la lumière vient de l'intérieur, comme dans les films de Jacques Tourneur ...

— La copie que vous avez vue est beaucoup trop claire. Ces noirs sont trop gris, je voulais des noirs foncés, vifs, noirs. Je ne connais pas du tout Jacques Tourneur, mais vous savez, je viens de la peinture, je ne suis pas cinéphile. Je vois des films mais en fait je vois n'importe quoi, ça bouge, je regarde. Je n'étais pas vraiment concerné par le cinéma j'ai fait ces petits films assez innocemment mais ça m'a impliqué, d'une façon très particulière, et je pense que ça a été une bonne chose.

Pourquoi avez-vous tourné *Elephant Man* en studio ?

— Parce qu'il y a un plus grand contrôle. Même en décors naturels les costumes et les lumières étaient très contrôlés. Quand on survole les choses, qu'on n'a pas le temps d'éclairer, c'est toujours le fait d'un compromis. Si on essaie d'obtenir un certain résultat sur la pellicule et qu'on commence à faire des compromis, où est l'intérêt ? On le regrettera forcément. Quelques fois c'est sans doute

nécessaire et on n'obtient sûrement jamais la perfection quand parfois on ne sait pas exactement ce qu'on veut. On est toujours en train de chercher mais il faut espérer trouver avant la fin de la journée !

Vous ne voulez pas dévoiler les secrets du maquillage dans *Eraserhead*, mais pourquoi n'avoir pas fait vous-même ceux de *Elephant Man* ?

Parce que je ne savais pas, je voulais mais je ne savais pas. Je ne sais pas travailler cette matière, Christopher Tucker le sait, il est le maître absolu de ce genre de maquillage, il a véritablement sauvé la situation. Nous aurions été bien ennuyés sans ce type, sa formule et son expérience.

Les effets spéciaux sont très différents de ceux d'un film comme *Alien*.

Dans *Elephant Man* il y a nécessité d'arriver à connaître le monstre, puis le monstre disparaît et il y a l'être humain. Toute l'histoire est là, c'est ce qui fait la différence avec un film comme *Alien*. La peur doit s'en aller et c'est quand on commence à connaître les choses que la peur s'en va. Si on avait la connaissance totale de tout il n'y aurait plus de peur du tout. Sans doute. Dans *Eraserhead* le monde entier est étrange, on est en plein dedans et si on franchit la porte c'est encore là, c'est partout.

Vous semblez plus intéressé par l'âme du monstre que par son corps...

Oui, pour moi John Merrick est une âme magnifique. L'âme c'est ce qu'il y a au-delà de la surface, c'est ce qui apparaît à travers John Merrick. L'âme influence sa personnalité d'une façon tellement bonne qu'aussi étrange que cela paraisse il était comme ça malgré tout ce qui lui arrivait dans la vie, dans sa condition.

Votre problématique est très différente de celle d'un film comme Le Portrait de Dorian Gray où l'extérieur du corps est le reflet de l'intérieur.

En un sens, l'*Elephant Man* aussi a quelque chose à l'intérieur de lui, qui pousse dans son corps. Il n'était pas un être humain parfaitement accompli mais il avait quand même des qualités très spirituelles. C'était comme si deux choses se passaient en lui, une dans son corps et l'autre qui gardait sa personnalité si innocente et bonne. La peinture m'a plus influencé que les films. J'aime Francis Bacon, Edward Hopper, Rousseau.

Et l'animation ?

Je ne connais rien au cinéma d'animation. J'ai fait de l'animation en peinture. Il m'a fallu apprendre des choses techniques et la façon dont j'ai fait ça était loin d'être parfaite !

Quels sont les cinéastes que vous aimez ?

Fellini, Bergman, Tati, Kubrick, Wilder. *Sunset Boulevard*, *Persona*, *Lolita*, sont mes films préférés, *Huit et demi*, *La Strada*, *Les Vitelloni*...

© Gaumont

▲ Sur le tournage d'*Elephant Man* (1980).

Comment s'est passée la direction d'acteurs dans *Elephant Man* ?

C'était d'abord très énervant mais les gens étaient très professionnels, très bons, et au bout d'un certain temps je m'y suis habitué. Il y a un certain travail à faire. Ils sont professionnels, ils connaissent leur métier, on fait ceci, on fait cela. Ce n'était pas du tout la même chose que sur *Eraserhead* où on avait plus de temps. J'aimerais faire un film qui mélangerait les deux styles de travail. Avoir un peu plus de temps, peut-être.

Faisiez-vous beaucoup de prises ?

Jamais plus de deux, dont une par sécurité.

Vous répétiez beaucoup avant ?

Oui, je crois que si on répète une scène et qu'on sait ce qu'on veut, quand on tourne on n'a jamais besoin de plus de 3 ou 4 prises, 6 grand maximum si on veut telle ou telle petite chose. Et on peut toujours interrompre le tournage pour répéter plus. Toutes ces prises que font les gens, ça me semble fou !

Pensez-vous refaire un jour un film dans les mêmes conditions que *Eraserhead* ?

Non. On ne peut pas revenir en arrière. Je ne pourrais plus faire un film étalé sur cinq ans et sans argent. Non, je ne pourrais plus. ☆

Entretien réalisé par Serge Daney et Charles Tesson, traduit par Dominique Villain.

LOST HIGHWAY

Cahiers du cinéma n° 509, janvier 1997

Cet endroit (*l'immeuble où se trouvent les bureaux de David Lynch, ndlr*) ressemble à la maison de *Lost Highway*.

La maison qu'on voit dans le film est juste à côté, dans la même rue. Voici la maison que j'ai imaginée (*il indique une jolie résidence, située à droite quand on regarde par la fenêtre*). C'est aussi ma maison, la première maison que j'ai eue, et c'est l'intérieur de celle-là que j'ai imaginé pendant que nous écrivions le scénario. Comme vous pouvez le voir, les fenêtres sont presque des meurtrières ; aussi, avons-nous installé des fenêtres très étroites dans la maison où nous avons tourné ; nous avons pu en modifier l'architecture intérieure pour qu'elle cadre avec l'histoire. Cette maison est venue après. La maison que vous apercevez par la fenêtre a donc été ma maison. Ma voisine, Peggy Lecky, est morte, et un an et demi plus tard, j'ai acheté cette maison-ci. Puis, mon voisin Chet est mort, et j'ai pu acheter sa maison - celle que vous voyez dans le film. À présent, je vais la transformer complètement en studio d'enregistrement et en atelier de peintre. Ça va être fantastique ! Dans le studio d'enregistrement, je pourrai mixer des films et enregistrer de la musique. Mais je ne pense pas que je m'en servirai pour réaliser un mixage final.

Vous avez beaucoup travaillé avec Angelo Badalamenti, ces derniers temps. Vous avez en particulier coécrit plusieurs chansons de *Twin Peaks: Fire Walk With Me*.

C'est vrai. Sans Angelo, je serais complètement extérieur à la musique. Je me suis toujours intéressé aux effets sonores, et aux effets sonores qui sont comme la musique - des sons qui créent des ambiances – mais c'est Angelo qui m'a initié à la musique en me permettant de travailler. En fait, je n'ai qu'à parler à Angelo, et c'est tout en m'écoutant qu'il se concentre soudain sur une chose, et dès que ça m'intéresse, il exploite cette veine. Il parvient, par actions et réactions, à pénétrer dans de nouveaux espaces qui sont très beaux. C'est ainsi que, parfois, nous en arrivons à coproduire des musiques dans le studio ; parfois aussi, j'écris les paroles. C'est quelque chose qui tient de la magie. Presque tout cela se passe dans l'éther.

Jusqu'à quel point peut-on dire que vous créez le son avant l'image ?

J'essaie, autant que possible, de faire le maximum avant le tournage, mais la musique est vraiment essentielle. Si j'ai la chance de trouver une musique qui définisse bien une ambiance pour une scène, je l'écoute au casque, mixée avec les dialogues pendant le tournage. Cela m'aide beaucoup pour juger si les choses sont correctes : si le dialogue lutte contre l'ambiance, c'est parfait ; si le dialogue dénote avec l'ambiance, je le change. Et le monde est plus ample. Pour *Lost Highway*, Angelo a fait des musiques d'ambiance et ensuite nous avons pris beaucoup de musiques trouvées un peu partout, qu'on a passées non seulement dans les casques, mais aussi parfois sur le plateau, très fort, pour des scènes qui ne nécessitaient pas le son synchrone.

Vous est-il arrivé de commencer avec un morceau de musique ?

Bien sûr ! Les idées peuvent venir de n'importe où mais, dans mon cas, elles viennent souvent directement de la musique – des scènes entières, des personnages, des tas de choses qui me sautent dessus.

Vous voyez les images dans votre tête.

Oui, des tas ! C'est parfois un simple fragment, mais ça entraîne énormément d'autres choses. Mais ces idées, quelle que soit la façon dont vous les obtenez, ne vous appartiennent pas vraiment. Elles sont venues jusque dans votre esprit. Ce sont des dons, d'une certaine façon. Et si vous leur êtes fidèle, tout marche bien.

Si j'ai bien compris, vous avez tourné *Lost Highway* dans la maison d'à côté, vous l'avez monté en bas, et à présent vous transformez la maison de *Lost Highway* en studio d'enregistrement. Est-ce que vous essayez de revenir à votre façon de travailler à l'époque d'*Eraserhead* ?

Absolument. C'est la racine même de ce qu'est le cinéma. Un film peut tellement souffrir des contraintes de temps quand vous enregistrez une musique dans un studio où il y a un tarif horaire, un maximum de pressions, et où l'on est forcé de réduire l'expérimentation au minimum. Plus on a de temps pour expérimenter, moins on est dépendant de l'horaire, mieux ce sera pour le film. On peut trouver tant de choses en faisant des expériences pendant une seule après-midi – on trouve une veine et soudain on est embarqué dans une direction toute nouvelle.

Avez-vous songé à vous servir du morphing pour la fin de *Lost Highway* ?

Absolument. Mais ce qui s'est passé avec le morphing est assez triste. Quand cette technique est apparue, c'était comme un art magique ; les résultats étaient vraiment extraordinaires ! Et puis on en a fait un peu plus. Et enfin il y a eu du morphing dans les pubs télévisées ... On a fini par tout faire à la caméra et au montage.

Vous avez pris Bill Pullman et Balthazar Getty, vos deux acteurs masculins principaux, pour cette dernière scène du film où ils semblent se confondre en une seule personne ?

Non, il n'y a que Bill Pullman, mais je suis content que vous ayez eu cette impression. Encore un mot sur le morphing : j'ai l'impression que, pour construire une image numériquement, ça commence comme le plan d'une maison, et qu'ensuite on y ajoute un peu de chair ... Je crois que beaucoup de choses sont conditionnées par ce que vous faites dès le début, mais on ne verra le résultat définitif qu'en toute fin. Et alors, il est trop tard. Je ne sais pas si les gens qui travaillent sur l'effet peuvent prévoir si l'effet va être bon avant de voir la version finale.

S'il suffisait de pousser un bouton pour voir, est-ce que vous vous sentiriez plus à l'aise ?

Oui. Je crois que pendant de nombreuses années le son a été le parent pauvre, et aujourd'hui il a amplement dépassé l'image quant à ses capacités de manipulation. Mais quand l'image finira par rattraper le son, je crois qu'on pourra tout se permettre. Sauf que... n'importe qui peut acheter des tubes de peinture, mais vous connaissez beaucoup de gens qui font des chefs-d'œuvre en peinture ?

La couleur dominante de *Blue Velvet* était le bleu ; la dominante de *Sailor & Lula* était le rouge. Est-ce le jaune qui domine dans *Lost Highway* ?

Peter Deming, le directeur de la photo, et moi avons arrêté notre choix sur un filtre brun chocolat, ce qui fait que la couleur dominante tendrait à une sorte de rouge jaune brunâtre qui pénètre tout quand on filme par ce filtre.

Je crois savoir que vous avez beaucoup travaillé en laboratoire pour obtenir ce que vous vouliez.

Nous avons sans doute passé plus de temps sur le *timing* de ce film que pour aucun autre. C'est avec les scènes d'extérieurs que nous avons eu le plus de mal à obtenir l'ambiance désirée.

Comment en êtes-vous venu à faire *Lost Highway* ?

D'une certaine façon, *Lost Highway* a commencé avec un roman de Barry Gifford qui s'appelait *Night People*. *Night People* ne raconte pas l'histoire de ce film, mais un des personnages y utilise l'expression « *lost highway* ». Ces seuls mots créaient une impression et un mystère que j'ai beaucoup aimés. Quand je l'ai avoué à Barry, il m'a dit : « *Écrivons un script qui s'appellerait Lost Highway* » Plus d'un an passe et cela fait trois ans que je n'ai pas réalisé de film. Barry me dit qu'il a quelques idées et moi, de mon côté, j'en avais aussi quelques-unes ; je file donc à Berkeley, où il habite, nous prenons le café et finalement nous avons mutuellement détesté les idées de l'autre. Je raconte donc à Barry une idée qui m'était venue au dernier jour de tournage de *Fire Walk With Me* : la première partie du film - avec les cassettes et le couple. Barry a beaucoup aimé l'idée. C'est ce qui nous a poussés à continuer sur cette voie et, une chose en amenant une autre, au bout d'un mois et demi, le scénario était écrit. Il y avait beaucoup de choses dans le script que les producteurs de Ciby 2000 n'ont pas comprises, mais je crois que d'autres personnes l'ont lu et l'ont aimé et, en fin de compte, ils ont pris le risque et m'ont donné le feu vert.

Plus on a de temps pour expérimenter, moins on est dépendant de l'horaire, mieux ce sera pour le film.

Dans le dossier de presse français, le synopsis dit qu'il s'agit d'un assassin avec une double personnalité.

Je ne peux pas faire de commentaire sans l'avoir lu en entier.

Je n'ai même pas pensé à cette interprétation, qui a une certaine plausibilité, car vous aviez déjà un assassin avec une double personnalité dans *Twin Peaks*. Vouliez-vous vraiment réduire le scénario à quelque chose d'aussi linéaire ?

Personnellement, je préférerais ne rien réduire du tout. Pour ce qui est du script, Barry et moi n'avons jamais rien réduit. On a pensé que ça arrivait bien et, quand nous n'étions pas contents, ça devenait horriblement évident. Ce n'est qu'au moment où tout est terminé qu'on réalise ce que c'est vraiment. Ou quand c'est presque terminé et qu'on a soudain une idée qui apporte beaucoup de nouveaux détails qui rendent le tout vraiment correct.

Et quelle a été cette idée pour *Lost Highway* ?

La caméra vidéo qui arrive au niveau de la tête de l'homme mystérieux – c'est un moment critique qui explique beaucoup de choses. Le scénario n'arrête pas de vous parler. Il contient beaucoup de choses qui, même si elles ne sont pas exprimées, vous aident à comprendre. Et pendant le tournage du film, tout se passe tellement au *feeling* qu'on n'a pas beaucoup de discussions intellectuelles. Je travaille avec

© Coll. Cahiers du cinéma

▲ Avec Sheryl Lee, tournant *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1991).

les acteurs comme je travaille avec Badalamenti. Il s'agit moins de ce qui est dit ou non dit, que d'une action et d'une réaction sur fond de répétitions. Petit à petit, les acteurs en arrivent à l'idée et, une fois qu'ils l'ont comprise, tout ce qu'ils peuvent tirer d'eux-mêmes va dans la bonne direction : la façon de dire les mots, les pauses entre les mots, les regards. Ils sont dans cet univers, dans le personnage qu'ils jouent et, dès lors, ils ne peuvent plus commettre d'erreur, aussi longtemps qu'ils restent dans la ligne de ce qu'ils ont compris. C'est comme la vie - qui sait ce qui va arriver ? Mais on comprend. Même si on est incapable d'en parler.

Dans *Fire Walk With Me*, vous avez dû prendre un grand plaisir à travailler avec des acteurs qui avaient joué les mêmes personnages pendant deux ans.

▬ Précisément. Mais il n'y a pas que cela : j'aimais ces personnages et l'univers où ils évoluaient.

Saviez-vous dès le début que Sheryl Lee était une grande actrice ?

▬ C'est ce qu'il y a de vraiment étrange. Je me souviens avoir rencontré Sheryl à Seattle. Elle devait jouer une fille morte. Beaucoup d'autres filles auraient pu le faire, mais je l'ai prise parce que j'avais aimé sa photo. Je ne savais rien d'elle. Elle est venue me voir, et je lui ai dit que je voulais la tremper dans un bain de teinture grise, qu'elle soit nue, morte, et enveloppée dans une bâche en plastique, échouée sur la berge du lac. Elle m'a dit : « *J'y suis* ». Ce n'était que le début. Ensuite, il a fallu filmer la cassette vidéo de Laura et Donna qu'on trouve dans sa chambre. Ce qui m'a vraiment épaté, c'est à quel point Sheryl était bonne dans ce tout petit bout de vidéo. Dès qu'elle s'approchait de la caméra, la sensation de rêve devenait de plus en plus forte, et c'était incroyablement beau. Je me souviens avoir regardé cette vidéo et m'être dit : « Cette fille est réellement Laura Palmer. Il émane d'elle quelque chose qui est tout à fait ça ! » C'était un don - comment aurait-on pu imaginer cela ? Ensuite, simplement parce qu'elle était si douée, elle a réussi à s'insinuer dans l'histoire comme la cousine Maddy, et finalement elle a décroché le premier rôle.

Un mystère est ce qui se rapproche le plus du rêve. Le simple mot « mystère » est excitant. Les énigmes, les mystères sont merveilleux jusqu'à ce qu'on les résolve. Je crois donc qu'il faut respecter les mystères.

Avez-vous eu des surprises de cet acabit sur *Lost Highway* ?

▬ Bill Pullman avait donné le script à Robert Loggia ; ils avaient tourné ensemble dans *Independance Day*. Robert Loggia pensait que je ne voudrais pas de lui à cause d'un incident qui avait eu lieu avant le tournage de *Blue Velvet*. Je faisais un casting pour les personnages de Dorothy, Frank et Jeffrey. Dino m'avait demandé de faire des répétitions avec une actrice australienne et j'avais demandé à un jeune type de lui donner la réplique. Robert Loggia était venu jouer le rôle de Frank. Il ne le faisait que pour me prouver qu'il pouvait jouer Frank dans le film. Mais finalement, nous avons manqué de temps pour les répétitions avec Jeffrey et Dorothy, et j'ai donc dû dire à Robert Loggia que j'arrêtais les répétitions. Ça l'a rendu si furieux que j'ai cru qu'il allait me tuer. Je me suis toujours souvenu de cette colère que j'ai retrouvée dans certains rôles qu'il a joués. Dès qu'il apparaît à l'écran, j'ai tendance à croire qu'il va incarner le « méchant », même quand ce n'est pas le cas.

Le personnage de Loggia fait quelque chose de très inhabituel quand, sur la route, il arrête le type qui le suit en voiture à moins d'un mètre. Cela m'a rappelé la scène où Leland Palmer devient comme fou avec Laura parce qu'elle ne s'est pas lavé les mains.

▬ Suivre une voiture à une si courte distance est quelque chose de grave. Dans la vie, j'ai vraiment horreur de cela. Et je déteste cette nouvelle race d'imbéciles qui grille les feux rouges. Celui qui fait cela met en danger sa propre vie et celle d'une famille entière qu'il risque d'envoyer dans le fossé. C'est tellement bête ! Au prochain carrefour, il y aura un autre feu tricolore qui passera au rouge avant qu'ils arrivent. Il y a de plus en plus de ce que les Anglais appellent la « rage de la route ».

Lorsque je vous avais interviewé durant la pré-production de *Dune*, vous m'aviez dit que, ayant débuté comme peintre, vous deviez vous habituer à une situation où il vous fallait parler aux gens pour réaliser quelque chose – et pour *Dune*, ça impliquait de parler à beaucoup de gens.

Les gens parlent, dans les films, mais on peut faire tellement de choses au cinéma qui n'ont rien à voir avec les mots. C'est ce qui, à mes yeux, en fait toute la beauté.

Il vous a donc fallu trouver des moyens de communiquer verbalement sans gâcher la partie non verbale du cinéma.

Le non-verbal est ce qui prime au cinéma. Mais il est vrai qu'il faut répondre aux questions que les gens vous posent et je pense parfois que j'ai eu beaucoup de chance de pouvoir travailler avec des gens avec qui parler est facile. Si je travaillais pour un gros studio où il y a un comité à qui je devrais expliquer les moindres détails, et s'il fallait que tous les membres soient d'accord, ce serait un désastre.

Les trente ou quarante premières minutes sont terrifiantes, mais cela ne continue pas dans la même veine.

Tout à fait. J'aime penser aux films comme ayant des mouvements musicaux.

Et combien de mouvements y aurait-il, dans ce cas ?

Trois.

Le premier mouvement joue beaucoup sur les mêmes peurs qu'exploitait Hitchcock.

C'est le maître.

Le glissement de Bill Pullman à Balthazar Getty fait penser à *Psychose*.

J'adore *Psychose*. J'aime encore plus l'idée de *Psychose* que le film lui-même. Surtout la façon dont le film commence ; il y a une ambiance ... On sait que des choses très graves vont arriver.

En fait, l'ami avec qui j'ai vu *Lost Highway*, s'est tourné vers moi à la fin de la projection et m'a dit : « *Robert Blake est Eric von Stroheim* », parce qu'il est coiffé et maquillé pour ressembler à Stroheim dans *Sunset Boulevard*.

Je n'y avais jamais pensé, mais c'est vrai. C'est l'un de mes films favoris.

Là où il est le plus effrayant, c'est lorsqu'il dit à Pullman qu'il est chez lui. Ce qui fait la force de cette scène, c'est son impossibilité logique : une même personne ne peut être en deux endroits au même moment. Il y a trois ou quatre scènes comme cela, autour desquelles le film est construit. On pourrait aussi imaginer : une même personne ne peut avoir deux visages différents. La troisième serait : deux femmes différentes ne peuvent avoir le même visage. À ce niveau très « basique », il ne peut plus y avoir de logique.

Les possibilités sont illimitées si votre esprit a le pli qu'il faut.

On pourrait donner une explication rationnelle à deux de ces plis : Robert Blake a une complice et les deux filles sont sœurs ; c'est d'ailleurs ce que Getty découvre sur une photo...

Mais à la fin, quand la police arrive, nous verrons la même photo avec une fille seulement.

Je n'avais pas remarqué. Cela reste possible. Mais il est impossible que Bill Pullman ait pu se transformer en Balthazar Getty.

Si vous allez dans un asile d'aliénés, l'univers mental d'une personne peut devenir très intéressant – même celui des gens prétendument sains d'esprit. Il se passe des tas de choses et parfois on donne des noms à ces choses. Deborah Wolliger, l'attachée de presse de la production, avait trouvé dans un livre le terme de « fugue psychogénique », que je trouve très beau ; c'est musical et ça désigne un état où une personne adopte une identité et une vie totalement différentes, tout un monde nouveau. Cette personne a toujours les mêmes empreintes digitales et le même visage, bien sûr, mais intérieurement, pour cette personne, tout est nouveau.

Il y a une idée qui me tente beaucoup – c'est que ce soit Pullman qui ait tout fait. Cela voudrait dire, par exemple, que lorsqu'il va parler dans l'Interphone, à la fin, il n'y a personne dans la maison – il ne ferait que répéter un message qu'il a halluciné dans la première scène.

Soit. Mais il reste un fait : après avoir prononcé la phrase, il aperçoit les policiers qui vont le prendre en chasse. Et, au début, après avoir entendu cette phrase, on entend le son d'une sirène sur la bande-son. Pour moi, il y a plus d'un mystère. Un mystère est ce qui se rapproche le plus du rêve. Le simple mot « mystère » est excitant. Les énigmes, les mystères sont merveilleux jusqu'à ce qu'on les résolve. Je crois donc qu'il faut respecter les mystères.

Si cela avait été possible, est-ce que vous auriez préféré continuer *Twin Peaks* éternellement sans jamais résoudre l'énigme du meurtre de Laura Palmer ?

C'était l'idée de départ, lorsque Mark Frost et moi avons présenté la série à ABC. Il y aurait eu trois niveaux : l'arrière-plan, le second plan et le premier plan. L'arrière-plan aurait été le meurtre de Laura Palmer. Le second plan, les personnages et leurs actes – mais ils auraient toujours été reliés à l'arrière-plan, car c'est par ce meurtre qu'on aurait appris des choses sur eux. Le premier plan aurait été constitué des personnages qui auraient été mis en vedette clans l'épisode de la semaine. Et au moment où l'énigme aurait été résolue, la série aurait pris fin.

Quand avez-vous décidé, Mark Frost et vous, de l'identité du coupable ?

Comme nous n'en avions pas besoin, nous ne sommes jamais parvenus à une solution, mais Mark et moi énoncions souvent des possibilités. Puis nous sommes arrivés à un point où nous l'avons désigné,

mais le secret est resté entre nous pendant des mois. Quand nous nous sommes décidés à le confier à quelqu'un, nous l'avons dit à Benjamin Horn, Leland Palmer, Laura Palmer et Bob. Nous nous sommes assis dans mon bureau (où il n'y avait pas de meuble), sur le tapis, nous avons fermé les portes, nous nous sommes rapprochés et nous avons dit ce que c'était. Ce fut vraiment étrange ! Car dès ce moment, c'est devenu réel – avant, ça valsait. Et quand Maddy s'est faite assassiner, nous avons retourné la même scène avec Leland Palmer et Benjamin Horn, pour que l'équipe ne puisse jamais avoir de certitude. J'ai passé autant de temps avec Benjamin Horn pour cette scène qu'avec Leland – peut-être même plus.

Et la décision de mettre fin à la série...

– C'est ABC qui l'a prise. Ils nous ont dit : « *Vous devez mettre fin au mystère concernant Laura Palmer.* », et nous leur avons répondu : « *Si vous faites ça, c'est la fin de la série* ». Ce n'était pas correct.

Les idées qui viennent dans les rêves cessent souvent d'être compréhensibles quand on se réveille, ou le lendemain. Mais vous avez dû apprendre à retenir ces idées qui viennent souvent par éclairs.

– Certaines, oui. D'autres sont oubliées deux jours plus tard. Mais il en est, dont on ne peut se débarrasser. C'est comme une image très brillante qui persiste après avoir disparu, et dont on tombe amoureux. Il faut que ces idées soient si excitantes qu'on aura envie de passer un long moment avec elles. Une bonne idée est un don. C'est le titre de mon film préféré de W.C. Fields : *It's a Gift* (C'est un don).

Dans ce film, c'est la vidéo.

– Oui, d'abord la vidéo de l'extérieur de la maison, puis la vidéo qui entre à l'intérieur de la maison. Ce pourrait être la manifestation évidente de ce qui va mal, la pensée rendue manifeste. Quand j'ai trouvé cette idée, elle m'a fait peur. Et les mots « *lost highway* », que j'ai trouvés dans le livre de Barry, sont aussi le titre d'une chanson de Hank Williams.

C'est peut-être lui qui envoie ces vidéos ... Il le fait peut-être pour faire sortir sa femme de son apathie. Il est évident qu'elle a un problème...

– (*la cassette du magnétophone s'arrête*) Parfait ! (*rires*) ☆

Entretien réalisé à Los Angeles par Bill Krohn, et traduit par Serge Grünberg.

▼ Sur le tournage de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1991).

© Ciby 2000

UNE HISTOIRE VRAIE

Cahiers du cinéma n° 540, novembre 1999

Quelle est l'origine du projet ?

L'origine, c'est le vrai Alvin Straight qui a entrepris ce voyage. Mary Sweeney avait lu dans le *New York Times*, un article sur cette expédition, comme des millions d'autres lecteurs. L'histoire de ce type qui parcourt cette distance sur une tondeuse à gazon, avec un but précis, n'était pas passée inaperçue mais Mary, elle, a fait une véritable fixation. Elle n'arrêtait pas d'en parler et elle a cherché à acheter les droits de l'histoire. Mais les droits étaient bloqués. Finalement, en 1998, elle a acquis les droits et a écrit un scénario avec son ami John Roach, qu'elle connaît depuis l'âge de six ans. Dès qu'il a été terminé, ils me l'ont donné à lire. Je ne pensais pas que ce serait pour moi. Mais une fois lu, j'ai tout de suite voulu le tourner.

Qu'est-ce qui vous a décidé ?

L'émotion. Quand on lit une histoire, on se met à l'imaginer. C'est comme avoir une idée, sauf que les idées sont organisées... Je me suis imaginé l'histoire, je l'ai ressentie ; et j'ai été motivé par les émotions que j'ai eues, et par l'idée de traduire ces émotions.

Mais au départ, vous dites que l'histoire ne semblait pas vous être destinée.

Je ne sais pas... j'ai été un peu bête. Je me retenais, je ne pensais pas... En fait, de toute ma vie, je n'ai lu que quatre scénarios qui m'aient plu ; et celui-ci est le quatrième. J'ai été tellement surpris de tant aimer cette histoire...

Vous ne pensez pas que la plupart de vos films traitent du motif central d'*Une histoire vraie*, à savoir la famille ?

Non ! Mes films traitent de la nature humaine, qui est un sujet tellement vaste, mais la plupart du temps il s'agit d'êtres humains qui vivent dans les ténèbres et la confusion. Ils s'attirent des ennuis, et parfois ils s'en sortent. La famille fait partie de la vie, mais mes films traitent de situations très diverses. On ne peut pas dire qu'ils se focalisent sur la famille.

Mais ce film est plus proche d'*Elephant Man* que de n'importe quel autre de vos films.

Oui. Cela vient de l'émotion que l'on ressent à découvrir un être humain et à s'en rapprocher. On comprend ce qu'il endure ou ce qu'il a enduré... Je me suis davantage concentré sur l'émotion, le sentiment de bonté chez les gens.

On a le sentiment que le film est à la fois sur le personnage et le paysage, mais que l'ensemble constitue un même monde.

Je crois que le film est assez pur, simple, droit, parce qu'il parle avant tout d'un homme ; il n'y a pas de flashback, de rêves, mais la puissance du visage de Richard Farnsworth. Pour être capable de s'appuyer là-dessus, il faut faire appel à l'imagination, on est comme attiré par quelque chose d'intérieur dans son propre cerveau, il faut épouser tout cela ... C'est un processus qui engage l'imagination des gens et finalement, le spectateur apporte sa propre expérience. Et c'est Richard qui aide à se mettre en prise.

D'une certaine façon, l'émotion vient du fait qu'il s'agit d'un vieil homme et que nous avons l'impression qu'il fait quelque chose pour la première fois, comme un enfant, qu'il découvre le monde. C'est une contradiction puisque d'habitude les vieux sont censés tout connaître ; lui est un innocent.

Je crois que Al dit à un moment qu'il a voyagé toute sa vie. Mais voyager est une chose, et voyager dans un but précis en est une autre. Une fois qu'il a fait la paix avec lui-même, qu'il a décidé ce voyage, c'est une libération, il a libéré quelque chose en lui qui lui permet de prendre son envol.

J'ai l'impression que, durant son périple, Alvin dit à tous ceux qu'il rencontre ce qu'il aurait dû dire à son frère. Il ne fait pas une répétition de ce qu'il va lui dire, il parle à son frère à travers tous les autres personnages.

Peut-être... il dit ce qu'il a appris. Il est triste qu'en Amérique personne n'écoute les vieux malgré l'expérience qu'ils ont de la vie. Parfois, on devrait s'asseoir avec son grand-père ou son père ou son frère... Parfois même il n'est pas nécessaire de parler.

Le film porte aussi sur le Midwest, sur un état d'esprit du Midwest que les Français connaissent mal. Est-ce quelque chose de familier pour vous ?

Personnellement, je viens du « northwest ». Il y a des ressemblances et des différences entre ces deux parties du pays. J'ai traversé l'Iowa, mais je n'y ai jamais vraiment vécu. Étant donné que Mary Sweeney est de Madison, Wisconsin, je suis allé dans le Wisconsin avant le tournage d'*Une histoire vraie*. Ce qui m'a frappé, au Wisconsin, et aussi dans l'Iowa, c'est que les gens y sont plus vieux. Ils ont l'habitude de s'entraider parce que

cette région est peu peuplée, que les gens vivent dans des fermes, et qu'ils doivent affronter la nature tout seuls. Si l'on a besoin de voyager, on trouvera toujours des gens pour vous donner un coup de main ; c'est un peu ça qui permet à Alvin d'entreprendre un si long voyage. On voit bien que les gens plaisantent et qu'ils sont tous très gentils, si on les compare aux gens des villes. Mais ils sont réellement comme ça. Quand on arrive là-bas, on a des tas de présupposés qui disparaissent immédiatement. On voit le pays en étranger, et on remarque tous les petits détails d'un œil neuf. Dans le film, on ressent des choses différentes, nous allons de l'été à l'automne, du plat pays aux collines, et la peur d'Alvin grandit à mesure, il y a des changements subtils mais toujours très beaux ; et nous finissons à l'automne et c'est vraiment le destin qui s'incarne dans ces variations.

On dit toujours qu'il est impossible d'écrire une histoire comme « Roméo aime Juliette et leurs parents sont d'accord », qu'on ne peut obtenir une bonne histoire que s'il y a des conflits. Dans *Une histoire vraie*, il n'y en a en apparence pas, mais en fait on sent qu'il y a un conflit...

C'est vrai... Même si ce conflit grandit, il reste de nature très modeste, mais pourtant, quand on a haï quelqu'un si longtemps et qu'on souhaite sa mort, qu'on a cessé de se parler, le ressentiment est comme un poison au plus profond des êtres, des deux côtés. C'est un conflit intérieur d'une grande importance mais qui paraît minuscule, vu de l'extérieur.

C'est aussi le conflit d'un homme seul face à l'univers, et chaque partie du paysage qu'il traverse est une nouvelle découverte.

Tout le monde ressent cela – quand on va se coucher, par exemple – on est seul ! Et pourtant il y a beaucoup de choses autour de nous. De même, je pense que lorsque nous prenons la décision de faire quelque chose, on la prend seul... Alvin partira en dépit de tout, ce qui contribue à renforcer sa solitude. Quand on voyage très lentement, on voit beaucoup de détails, le monde semble différent. Quand nous avons fait les repérages, la voiture roulait à cent kilomètres/heure, parfois il fallait ralentir, mais la voiture ne pouvait pas rouler si lentement. Il fallait s'arrêter. Quand le tournage a commencé, nous roulions au rythme d'Alvin, et nous avons réussi à vraiment voir les choses : nous nous sommes aperçus que nous avions presque tout raté en roulant vite.

Vous pensez que c'est une métaphore du cinéma ? Aujourd'hui, le cinéma américain est si rapide... vous faites exactement le contraire.

De façon générale, le film est plutôt lent, mais il contient des choses plus rapides : la musique, par exemple... elle est parfois rapide, parfois lente, il y a une musique symphonique qui est d'une très grande lenteur. La vie a des rythmes sans cesse différents. Il est ridicule et arbitraire de croire qu'il faut aller vite, jouer sur la violence, tout le temps, il faut du contraste pour produire quelque chose de grand. Parfois on fait un cut et on voit quelqu'un ; le public croit qu'on va couper, mais on reste sur la personne et si l'on regarde une deuxième fois on découvre quelque chose et l'esprit se met à travailler. Parfois, faire une pause peut aider l'esprit à partir ailleurs, mais il faut toujours qu'il y ait action, réaction et sentiment... Et c'est souvent l'histoire elle-même qui dicte le rythme du film.

Dans plusieurs de vos films, *Lost Highway*, *Twin Peaks* et ceux du début de votre carrière, le style est déterminant, l'histoire semble être racontée par une « machine-cerveau » et le style change assez souvent... la tonalité générale varie de la parodie à l'harmonie, à l'horreur ou à la peur. Alors que dans *Une histoire vraie*, il semble n'y avoir qu'une idée du début à la fin, une unité de style, de ton, ce qui était déjà le cas avec *Elephant Man*... Comment s'est effectué ce changement par rapport à vos deux films précédents ? Dans *The Straight Story*, vous en revenez à un esprit unique et droit (*straight*).

C'est l'histoire ! Quand l'histoire dicte tout, il faut essayer de lui rester fidèle. Dans *Lost Highway*, c'était quelque chose d'autre. On pénètre donc dans un monde et on essaie de le vivre aussi profondément que possible, de vivre l'horreur et le mystère et les doutes et la désorientation ... Mais avec *Une histoire vraie*, comme vous le dites, on est en face de quelque chose de droit et de continu, il n'y a nulle part où se cacher. Il faut s'immerger autant que possible dans cette histoire.

Vous dites qu'il n'y a « nulle part où se cacher », est-ce une façon de dire que vous avez vécu ce film comme un défi ?

Non ! Tout film est un défi. Le matin, avant de travailler, on a l'impression d'être face à une structure en verre très délicate... ça pourrait se casser, ça pourrait aller très mal. C'est une horreur de devoir transformer cette structure de verre en acier à la fin de la journée. Si c'est le cas, vous avez réussi. Il n'empêche que, le matin, ce n'est que du verre et on ne sait pas si ça tiendra, si ça va fonctionner. C'est donc un travail au jour le jour : être fidèle à son histoire et tenter de la traduire correctement. Comme Alvin, en fait : un jour il va aussi loin qu'il peut et ensuite, il s'arrête et attend le jour suivant.

À propos de son style formel, *Une histoire vraie* est une sorte de film anti-numérique : sans effets spéciaux, ni au niveau de la mise en scène, ni à celui de la photo ou du son. C'est un peu le contraire d'un film de l'ère numérique, on est davantage dans la texture, la lumière, la nature...

L'histoire est simple et se réduit souvent à un homme dans un paysage immense ; c'est moins facile à réaliser que ça en a l'air, parce qu'on ne peut pas s'appuyer sur grand-chose. Aussi, dès qu'on travaille sur quelque chose, cette chose devient très importante. Chaque détail devient important, chaque son aussi. Il n'y a pas vingt sons différents, mais deux ou trois. Donc, la manière dont ils apparaissent et disparaissent devient essentielle. Ils bougent avec le film, ils se mélangent comme une musique. C'est ce que je vous disais à propos de la musique : à quel rythme faut-il la faire intervenir pour

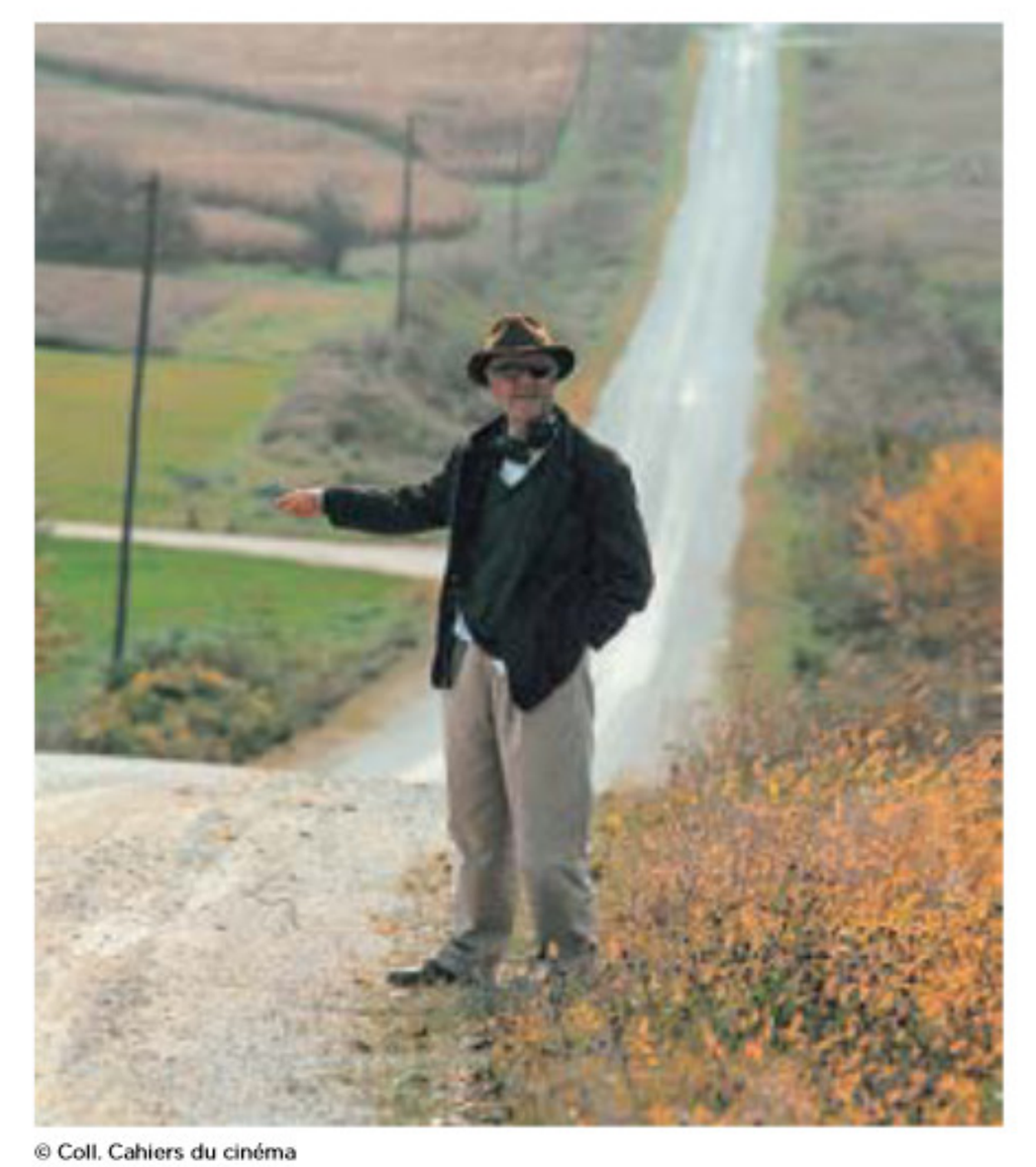
produire une émotion ? Et c'est ce que j'ai aimé dans ce film : la sensation des séquences et le mélange, et réaliser cela d'une manière minimale.

J'aime beaucoup l'immobilité de certains plans ; il n'y a pas beaucoup de mouvements de caméra.

Faire bouger la caméra de façon arbitraire, c'est une plaisanterie ... une fois de plus, c'est intellectuel. Au début, dans les scènes avec Dorothy (Jane Calloway Heitz), quand la caméra descend vers la maison d'Alvin, on entre dans l'histoire. Une fois de plus, c'est l'histoire qui dicte le pas ; c'est simple, sans cela on sortirait de l'histoire...

Dans *Une histoire vraie*, vous avez saisi des faits objectifs que vous avez transformés en images subjectives : comme les pompiers qui s'entraînent ... on pourrait penser à un flashback de l'incendie de la maison de Rose.

Ce qui est bien avec l'imagination, c'est que les gens sont comme des détectives, ils accordent beaucoup d'attention à des détails qui, pour eux, deviennent des pièces à conviction : leur esprit travaille... C'est pourquoi il est si dangereux de donner du tout cuit au public qui prend alors l'habitude de rester passif. Les films se ressemblent tous, ce qui diffère c'est cette interaction entre le film et le public qui peut être si merveilleuse ; ce qui se passe à l'intérieur de chaque spectateur peut être à chaque fois un peu différent...



© Coll. Cahiers du cinéma

▲ Sur la route d'*Une histoire vraie* (1998).

La plupart des cinéastes ont peur de ne pas remplir l'image sur l'écran, alors que vous semblez très serein avec ce film...

Tout cinéaste éprouve des doutes un jour ou l'autre ; on peut prendre conseil ici ou là, mais finalement tout se passe à l'intérieur d'un processus dont on ne connaît pas l'issue à l'avance. Et c'est grâce à cela que le film a des chances de ressembler à quelque chose, car s'il fallait en passer par plusieurs personnes, ce serait impossible. Ce n'est pas un exercice intellectuel, parce qu'on est au plus profond du film, c'est une intuition... il faut prendre des décisions, petites ou grandes, et finalement ça prend forme. Je ne cherche jamais à trop préparer un plan : il y a les personnages, et le monde dans lequel ils vivent, et il faut ressentir les deux. Ça peut être trop grand ou trop petit, il faut que le rapport soit juste. Si on en montre trop, ça pourrait induire une idée qui ruinerait l'ensemble. Mais si l'on montre un détail à un instant précis, on donne le sentiment que tout est en place.

On sent dans *Une histoire vraie* l'influence de deux artistes : Edward Hopper et Norman Rockwell. Et les deux se mêlent à votre vision (je pense aux premiers plans de Dorothy qui se fait bronzer sur la pelouse) ; comme chez Hopper, il y a dans votre film quelque chose de complètement surréaliste et de vrai à la fois. Chez Hopper, les images sont surréalistes parce qu'il est difficile d'imaginer le monde aussi parfaitement cadré, éclairé. Mais en revanche, on sent dans ses tableaux la matière de la peinture, qui rend ces images authentiques. *Une histoire vraie* procure la même impression.

Tout d'abord, j'adore Hopper autant que vous, sa peinture engage l'imagination du spectateur, on n'y peut rien, c'est un acte magique... De nombreux peintres ont peint des chambres avec des gens à l'intérieur ; mais ça n'a rien à voir, chez Hopper on est attiré dans la chambre et on se met à imaginer. Il y a tellement plus dans un tableau, il y a un film, dix films, quand il peint des paysages, on est dans la même zone ... C'est pareil avec Rockwell, son *Americana* rejoint Hopper. Lorsqu'on prépare un film, on ne pense pas à ces choses-là mais, une fois de plus, à l'histoire. Je sais que Jack Fisk - mon plus vieil ami, qui est aussi décorateur du film - adore Hopper, et dans l'un des films qu'il a décorés, *Heartbeat*, 1979, de John Byrum) avec Sissy (Spacek) et Nick Nolte, il y a des hôtels à la Hopper ... Je comprends ce que vous voulez dire, mais je ne crois même pas que son nom ait été évoqué. Pour moi, Hopper a une tonalité un peu plus sombre.

La grande différence entre vous et Clint Eastwood (*Sur la route de Madison*, par exemple), c'est que chez vous il n'y a pas de nostalgie. Peut-être est-ce grâce à la musique ?

Avec Angelo Badalamenti, nous travaillons toujours de la même façon. Nous n'avons rien de tangible ni l'un ni l'autre, mais il y a le film, l'histoire, et nous travaillons en parlant — je parle de tonalités, d'émotions, et Angelo joue. Et j'ajoute d'autres mots au fur et à mesure, en lui indiquant ce qui ne va pas dans ce qu'il me joue, et soudain, c'est là. C'est un processus de découverte pour nous deux. C'est toujours une surprise quand ça arrive. Ensuite, ce qui devient critique, c'est de savoir où mettre cette musique, comment lui donner la bonne intensité...

Le « thème de Rose » par exemple contient à la fois des éléments de joie et de tristesse. Comme le film lui-même.

Et je crois que si ces thèmes sont si beaux, c'est parce que la musique influence la tonalité du film, l'accompagne ou joue contre elle. Angelo a ce pouvoir de toucher le cœur des gens. On pourrait aller trop loin dans

cette direction, mais non. Il fusionne la joie et la tristesse, et ici, j'ai vraiment adoré ce qu'il a fait ; sa musique élève les choses ...

Mais sans aucune ironie, alors que souvent, Angelo Badalamenti met un très léger accent d'ironie dans ses compositions...

Ce n'est peut-être pas dû à lui. Par exemple, il y a toujours une combinaison qui résulte de la musique que vous mettez à un moment précis du film, et qui crée soudain une troisième chose qui vous échappe un peu ... Ici tout est droit, rien ne doit tordre cette « histoire simple » (*straight story*), il faut faire attention, ou tout casse.

Le mixage des sons, dans le film, est vraiment passionnant. Par exemple, dans la scène où Alvin et un autre vieil homme évoquent la guerre. La façon dont vous enrichissez la tapisserie avec de la musique trouvée, la façon dont cette musique évoque le passé et la guerre...

C'est une musique des années 1940, de Joe Stafford, je crois. Cette musique commence comme une « musique trouvée » et quand la chanson arrive à la fin, elle se dissout mais reste, comme une présence musicale, et donne une sensation très abstraite et subtile. Je pense que dans certaines salles, on ne l'entendra même pas, mais elle garde vivant l'esprit du passé entre ces deux anciens combattants. C'est la rémanence de cette musique qui maintient le passé chez ces deux hommes, avec les anecdotes qu'ils ont gardées en eux depuis si longtemps.

L'utilisation que vous faites du son permet parfois d'éloigner l'attention. Dans certains plans larges, le son semble enregistré de très loin. On entend à peine les mots, comme dans certains documentaires de l'école américaine ...

Ce n'est pas que ce qui se dit n'a pas d'importance, mais le fait que ça paraisse plus réel importe davantage. La vie continue, mais on ne se trouve pas totalement dedans, c'est comme une transition ...

Vous faites la même chose dans la dernière scène, et cela donne au spectateur le sentiment qu'on est enfin arrivé dans la réalité, que la rencontre a enfin eu lieu. C'est sans doute le moment le plus « mis en scène » du film. Est-ce conscient chez vous ?

Non, je ne savais pas, intellectuellement, pourquoi je voulais cela, mais j'entendais et je voyais ...

Je n'entendais pas cela dans un sens intellectuel mais plutôt comme une somme d'approche globale et sensuelle de la personne et du monde.

C'est exactement cela. Je ne sais pas exactement ce qu'est l'intuition, mais j'ai entendu dire que c'était la combinaison de la sensation et du raisonnement, qui vous donne accès à autre chose. Il y a l'instinct, l'émotion et la raison, et tout cela donne l'intuition, mais c'est abstrait ; on ne peut le vérifier, mais ça peut vous guider.

Je crois que c'est pour cela que votre rencontre avec Angelo Badalamenti a été aussi importante, parce qu'il parvenait à mélanger des facteurs aussi déterminants.

Je crois que les rapports qu'entretient un cinéaste avec chaque élément cinématographique est essentiel. Angelo m'a permis d'aller plus loin ; c'est tellement amusant de travailler avec lui. Il est ouvert à toutes les expériences. Quant aux effets sonores que vous qualifiez de « réalistes » ou ces effets qui deviennent pratiquement de la musique, et la musique elle-même, tout ce qui les lie est essentiel, tenu. Et Angelo comprend parfaitement l'importance des espaces qu'il faut combler entre effets sonores et musique.

Il y a aussi quelque chose de fantastique, de surréaliste même dans le son.

Ce n'est pas surréaliste, mais abstrait. Dans le surréalisme, il y a une intention. Le son est abstrait, le film peut l'être aussi. Si un film est totalement abstrait, il ne touchera pas un public très large. Mais certaines expériences humaines sont abstraites, et le cinéma peut les représenter, en séquences, par l'organisation du film et par le son. Et le résultat est une chose qu'il est difficile de définir, c'est son langage qui vous parle, mais pas forcément de manière intellectuelle. C'est un pouvoir extraordinaire.

Cela faisait longtemps, depuis *Dune*, que vous n'aviez pas travaillé avec Freddie Francis. Il fait partie d'une génération qui est presque celle d'Alvin. Vous l'avez choisi pour cette raison ?

Oui. Je voulais retravailler avec lui. Freddie est l'un des plus grands chefs opérateurs du monde. Il n'est ni compliqué, ni tordu, il va directement aux choses. Il est très raffiné, mais très pur. Il passait du temps avec Richard tous les jours (ils ont en effet à peu près le même âge). C'était bien d'avoir des vieux de la vieille des deux côtés de la caméra. La plus grande partie du film est en extérieurs ; et ce sont les vraies couleurs. Tout est assez simple. Ce qu'on a est ce qu'on voit. On peut juste varier un peu les éclairages.

On a l'impression que, dans l'industrie américaine, vous êtes plutôt à part, que vous êtes le seul à faire ce genre d'expérience.

Tout le monde est à part, vous savez. C'est la même chose à Paris. Il arrive que les gens de cinéma se retrouvent dans les mêmes restaurants, mais à Los Angeles, j'aime rester chez moi et je ne connais pas grand-monde à l'intérieur de l'industrie.

La plupart de vos films – et surtout *Lost Highway* – mettent en jeu des images heurtées, avec des chevauchements, des coupes brutales, des interruptions, qui finissent par créer un sentiment de malaise. Aussi, je trouve assez ironique que vous ayiez choisi de faire *Une histoire vraie* après vos deux derniers films, qui montrent ce qui est en train de se passer actuellement tout autour de nous. Le sentiment déconcertant que nous avions éprouvé à la sortie de *Twin Peaks*: *Fire Walk with Me* et *Lost Highway*, nous l'éprouvons maintenant presque chaque jour en

surfant sur internet. La manière dont nous pouvons plonger dans ce tourbillon d'images contradictoires me fait penser à la structure organique de ces films. Et aujourd'hui, justement, vous redevenez « straight ». Vous ne trouvez pas cela assez ironique ?

Ironique ? Non. L'ironie et le cynisme sont vraiment dans l'air du temps. C'est sans doute parce qu'ils sont devenus tellement forts, que les gens craignent aujourd'hui de ressentir des choses trop simples, trop pures. Ils se ferment. Depuis *Blue Velvet*, chaque fois qu'on les place devant… disons, l'amour, ou la tendresse, les gens se regardent en se demandant ce qu'ils sont censés éprouver, s'ils peuvent se laisser aller honnêtement à l'émotion. Il y a donc un chemin qui s'est perdu. Il serait donc souhaitable de renverser la vapeur, sur ce point. L'ironie et le cynisme ... le cynisme surtout ... sont des défenses. Car lorsqu'on abuse les gens pendant assez longtemps, ils ne croient plus à rien.

Comment faites-vous lorsque vous travaillez pour la télévision, qui est le lieu même du cynisme ?

J'ai fait le pilote d'une série, que les responsables de la chaîne ont détesté. Ils ont donc refusé le projet et ça s'est arrêté là. Je n'ai pas l'intention d'insister. Le cynisme est ou était, pendant un moment, très en vogue. Or, à la télévision, on tente toujours de fournir aux gens ce qu'on croit qu'ils désirent. Et lorsque quelque chose de différent survient, les gens rigolent car ils pensent alors que c'est ce qu'ils sont supposés faire. Ça marche de la même façon avec les films cyniques où les gens sont censés rire de quelqu'un qui n'est pas comme eux, ou de quoi que ce soit de différent. Mais au fond d'eux-mêmes, lorsqu'ils se retrouvent entre quatre murs au cœur de la nuit, ils s'en veulent beaucoup. Il est donc grand temps de faire machine arrière et de revenir à des choses différentes. Songez aux films des années 1940 ... Ils étaient tellement ouverts ! Les gens en rient, aujourd'hui, ce qui n'était pas le cas à l'époque. Ce qui était au départ une défense a fini par nous faire plus de mal que de bien.

Pensez-vous avoir été vous-même cynique, jusqu'à un certain point ?

Tout le monde l'a été, jusqu'à un certain point. L'essence du boulot, c'est d'être fidèle à son histoire. Quand certaines séquences d'un film vont un peu plus dans un certain sens, le public peut se mettre à rire en les voyant, alors qu'il ne rirait pas s'il le visionnait en vidéo, tout seul.

Vous parliez des années 1940... Il y a un autre film où les personnages traversent les États-Unis, un film essentiel, une véritable référence pour les Américains : *Les Raisins de la colère*. Et le style d'*Une histoire vraie* a quelque chose de fordien.

J'adore ce film, mais je n'y ai pas pensé en faisant *Une histoire vraie*. Je crois que si on aime certains réalisateurs et certains films, c'est parce que ces réalisateurs étaient fidèles à leurs histoires. Et qu'ils étaient de prodigieux conteurs. À l'époque, il s'est probablement trouvé des gens pour dire à Ford que ses films leur rappelaient ceci ou cela, mais depuis ... ils sont bien devenus ses œuvres personnelles.

Aux États-Unis, à Hollywood, il y a des metteurs en scène qui se réclament d'une certaine tradition. Ils citent parfois les réalisateurs dont ils ont fait leurs modèles. Au pire, ils copient le travail de leurs aînés. Vous ne semblez pas concerné par ce type d'approche. Au fond, vous n'êtes pas un cinéphile.

Non. Je ne suis pas un cinéphile. D'ailleurs, j'ai toujours l'impression de devoir m'en excuser. Il y a beaucoup de metteurs en scène que je respecte, mais l'important n'est pas là. Je crois vraiment à ce qu'il y a dans l'air même lorsqu'on poursuit sa route en solitaire. On lit un scénario qu'on adore, et ce qui se produit là, en fait, c'est qu'on le sent, sans se poser de questions, juste parce qu'on perçoit quelque chose qui est dans l'air et qui va marcher ici et maintenant. Lorsque j'ai lu *Wild at Heart*, le livre de Barry Gifford (dont *Lost Highway* est l'adaptation), je l'ai senti tout de suite, évidemment. À l'époque, le monde allait passer à un niveau supérieur dans la folie... c'était dans l'air, justement. Et cette histoire d'amour dans un monde de dingues l'annonçait avec un tout petit peu d'avance. Même chose pour *Une histoire vraie* : ne me demandez pas pourquoi, mais cela correspond à quelque chose dans l'air.

Mais où sommes-nous exactement, ici ? Dans votre bureau ?

Nous sommes dans l'atelier où je peins. J'ai commencé à peindre en dehors de chez moi, à un moment, pendant *Lost Highway*, je crois, car je travaille avec de la colle et parfois des produits toxiques ... Il m'arrive de mettre le feu à mes tableaux, et on ne peut pas faire ça à l'intérieur. Cet endroit a été créé lorsqu'ils ont construit les habitations et comme l'exigeait le règlement municipal, ce mur a été élevé. J'ai donc pu aménager mon atelier de peinture dans cet espace. Mais ça me convient très bien, moitié dedans, moitié à l'air libre. Et en Californie, on peut sortir quand on veut.

Comment avez-vous conçu votre maison ? Pour répondre à quelles fonctions ?

En fait, j'ai trois maisons. La première pour y vivre, et les deux autres pour y travailler. J'aime bien avoir ce que j'appelle mon organisation : un endroit pour peindre, qui doit répondre à certains impératifs, pour que je sois tranquille et libre de peindre, un studio pour bidouiller des sons, un bureau pour écrire. J'ai aussi un atelier de menuiserie. Ça prend un certain temps pour organiser tout ça et pouvoir commencer à produire. Pour moi, une maison doit être un endroit où on peut bosser. Je vais vous faire visiter mon auditorium. Je vais d'abord voir si John Neff, mon collaborateur, est disponible. ☆

Entretien réalisé le vendredi 8 octobre 1999 à Los Angeles par Nicolas Saada et Serge Toubiana. Traduit par Sylvie Durastanti, Serge Grünberg et Jean Pêcheux.

© Potemkine Films / agnès b.

▲ *David Lynch: The Art Life* de Jon Nguyen (2016).

RETROUVAILLES À LOS ANGELES

Cahiers du cinéma n° 797, avril 2023

La neige tombée ces derniers jours à Los Angeles aurait pu inspirer l'un de vos « Weather Reports », ces pastilles météo que vous postiez sur YouTube. Pourquoi avez-vous arrêté ?

Oh, boy. Je devais être arrivé au bout. L'expérience s'est terminée sur une note très positive. Mon dernier bulletin météo a eu lieu un vendredi. Je faisais toujours quelque chose de spécial ce jour de la semaine, alors j'ai recommandé une chanson, « The World Spins », notre préférée de toutes celles que nous avons composées avec Julee et Angelo (Julee Cruise, interprète des chansons de *Blue Velvet* et de *Twin Peaks*, et Angelo Badalamenti, son compositeur, tous les deux disparus en 2022, ndlr). Il m'a semblé que c'était une bonne fin. Désormais, je peux dormir plus longtemps le matin. J'étais obligé de me lever très tôt pour consulter le vrai bulletin météo. En deux ans, je n'en ai pas raté un seul.

La météo en Californie incite à dresser un parallèle avec l'état perturbé d'Hollywood, voire du monde entier.

(Rires) Je vois ce que vous voulez dire. C'est très étrange : les gens ne se rendent pas compte que parfois, il fait froid à L.A. Surtout, comme il fait chaud la plupart du temps, les gens d'ici ont le sang moins épais, et ils sont affectés par ce temps froid alors qu'il est moins rude et plus passager qu'ailleurs. C'est à peu près la même chose chaque année, mais on a l'impression que ça n'arrive jamais. Une fois par an, on nous rappelle que l'hiver existe aussi à L.A. Donc, non, la météo californienne est simplement normale. Bien qu'il y ait beaucoup de choses anormales en ce moment dans le monde, avouons-le. Mais n'en parlons pas : il y en a trop à lister !

Une chose heureuse, c'est votre rôle dans *The Fabelmans* de Spielberg.

Au départ, je ne sais pas pourquoi, mais je ne voulais pas le faire. Il y avait la pandémie, et d'autres problèmes. Mais Steven et Laura Dern sont amis. Laura a plaidé pour que j'accepte. Puis Steven m'a parlé. Je lui ai dit que Peter Bogdanovich devrait plutôt le faire : il avait connu John Ford, il aurait été parfait. Mais Steven m'a

répondu : « *Non, non, non. C'est toi qui dois le faire, David. — Bon, d'accord, d'accord ...* » En acceptant le job, je me suis rendu compte que Steven Spielberg était un type super. Je veux dire par là : un être humain réellement bon. J'ai finalement adoré travailler avec lui, pour lui. Je n'ai tourné qu'un seul jour, mais c'était très amusant. Pour me préparer, j'ai regardé des interviews de John Ford. D'une façon très bizarre, je lui ressemblais assez quand j'ai essayé le chapeau et le bandeau sur l'œil. Alors je me suis dit : « OK, je peux le faire ». Les pièces du costume me sont parvenues en avance afin de pouvoir m'y habituer, me sentir à l'aise dedans. De toute façon, c'était à peu près mon genre de vêtements : j'aime les pantalons taille haute à l'anglaise, ce genre de choses.

Que pensez-vous du conseil donné par Ford dans la scène : ne jamais mettre l'horizon au milieu du champ, sans quoi l'image est « ennuyeuse à crever » ?

— C'est intéressant. Ford a fait beaucoup de westerns d'envergure, où les paysages comptent tant. Ce doit être une découverte faite au fil de sa carrière et qui ne valait que pour lui jusque-là. C'est le conseil de quelqu'un qui devait beaucoup regarder dans l'œilleton de la caméra et composer lui-même le plan. Il y a des cinéastes-photographes : ils cadrent, s'orientent vers la gauche, vers la droite, perçoivent la meilleure décision sans trop la comprendre, puis prennent la photo. Ce qu'a dit Ford vient d'une émotion, plus que d'une théorie.

Il aurait semblé contradictoire de vous choisir, vous, pour incarner la défense d'une théorie.

— Je n'ai jamais fait d'école de cinéma, je pense qu'on apprend par la pratique. Chaque individu a son propre style, il faut juste trouver sa voix, rester fidèle à l'idée. C'est la seule règle : rester fidèle à l'idée. Mais chacun voit midi à sa porte : les mordus de cinéma cherchent l'inspiration dans les films du passé, comme Martin Scorsese qui en stocke des dizaines de milliers dans sa vidéothèque. Moi, je ne veux pas me confronter à trop de modèles, je tiens à découvrir les choses par moi-même et à ne rien apprendre intellectuellement. Je sors de chez moi, j'ai une idée, je fais un film. Et j'ai confiance dans le sens commun pour me montrer comment avancer en m'impliquant dans chaque aspect. Les idées sont tout pour moi. D'après les yogis, toutes les composantes du monde proviennent de la conscience. Et la conscience peut prendre la forme de n'importe quoi : un hiver à L.A., un être humain, un écureuil ... Cet océan de conscience pure, c'est ce que la physique quantique appelle un champ unifié. Toutes les idées jaillissent de ce champ par trillions, et on les attrape comme des poissons. Alors, de temps en temps, j'en attrape une, et si j'en tombe amoureux, c'est pour deux raisons : la beauté de l'idée en elle-même et la manière dont le cinéma pourrait l'exprimer. La combinaison des deux vous fait tomber amoureux, et vous avez alors assez d'énergie pour transmettre l'idée à tous vos collaborateurs, pour finalement emmener le poisson sur l'écran.

Cela rejoint le sujet de *The Fabelmans* : une idée entêtante, et comment elle se change inéluctablement en film.

— C'est un récit sur le cinéma, oui, et sur la manière dont Steven en est tombé amoureux. Et ça va même au-delà : pour moi, *The Fabelmans* porte sur cette question qu'on se pose quand on voit, par exemple, ces gens qui savent jouer parfaitement du piano à l'âge de 3 ans. On se demande : comment se fait-il que cet enfant de maternelle sache jouer les sonates de Beethoven, alors que Billy, le gosse du voisin, n'est même pas arrivé à suivre l'école jusqu'au lycée ? On en vient à penser que les êtres humains ont plusieurs vies. C'est comme le film *Un jour sans fin* : à force de vivre plusieurs fois, certains ont développé un talent et arrivent dans leur nouvelle vie avec des compétences optimisées. Spielberg naît dans cette famille, et boum ! il a le cinéma dans le sang. C'est la preuve qu'il vient d'une existence antérieure qui continue dans le présent. On dit que la vie est un continuum. On ramasse toujours ce qu'on a laissé : on s'endort le dimanche soir, puis on se réveille, c'est lundi. Et on continue ...

***The Fabelmans* confronte aussi deux idées de la mise en scène : comme la captation d'un chaos, ou comme l'organisation d'un monde dont on garde le contrôle, pour se rassurer.**

— À moins d'être un documentariste qui filme le chaos comme il se produit, un cinéaste dirige plutôt les images qu'il a attrapées comme des poissons. Elles sont là, à moitié advenues, enregistrées dans son cerveau, et elles peuvent revenir sans cesse puisqu'elles sont comme une galerie dans son esprit, une galerie d'images, de sons et de sentiments, il peut les consulter aussi souvent qu'il veut. Le scénario est là pour vous rappeler ce qui se trouve dans cette galerie - c'est la seule raison pour laquelle je m'en sers, d'ailleurs.

Votre ancien producteur Neal Edelstein pense que l'absence d'hésitation est le point commun entre vous et Ford.

— Absolument, je sais ce que je veux. Et je vais le chercher. Chaque élément doit sembler juste avant de quitter le plateau. Je ne sais pas comment font Ford et les autres, mais j'éprouve de l'admiration pour quiconque a le courage de faire un long métrage. On partage tous une expérience commune. Je ne sais pas grand-chose des différences entre les réalisateurs. Enfin, je suis arrivé à un stade où j'ai vu beaucoup de films, mais je sais juste que j'aime Billy Wilder, Frank Capra, Stanley Kubrick, Alfred Hitchcock et plein d'autres.

Selon Edelstein, on ne pourrait pas faire *Une histoire vraie* aujourd'hui car c'est justement une simple histoire, sans concept.

— Oh, on peut faire ce qu'on veut. Je ne sais pas si l'air du temps est si important. On continue de faire des films sur la Seconde Guerre mondiale alors qu'elle est finie depuis longtemps, ou même sur Jeanne d'Arc. On peut faire ce qu'on veut si on trouve une équipe et des lieux de tournage. Si on peut le penser, on peut le faire. Et si on a assez d'argent.

Mais précisément, aujourd'hui on utilise l'argent différemment.

C'est vrai. Les longs métrages sont en mauvaise posture, les séries ont pris leur place. Les gens ne vont plus autant en salles qu'avant, le coronavirus a mis un coup d'arrêt. Avant, on fabriquait un long métrage pour le grand écran, avec de belles et grandes enceintes. On bâtissait le film comme s'il était lui-même un théâtre. On pouvait s'asseoir et vivre réellement cette expérience d'entrer dans un tout nouveau monde. Maintenant, tout ça appartient aux foutus livres d'histoire ! C'est affligeant. Et plein de choses sont vues sur les téléphones. Je dis toujours : les gens pensent qu'ils ont vu un film, mais s'ils l'ont regardé sur un téléphone, ils n'ont rien vu. C'est triste. Mais ils disent : « On s'en tape, on l'a vu, c'est ton problème si tu penses le contraire. » Qu'est-ce que vous voulez faire ?

Vous pensez que la défense des salles est essentielle à la survie des auteurs à Hollywood ?

Big time. Big time! Et encore, dans les multiplexes, les gens sont sur leurs téléphones ou discutent dans une salle à moitié vide, le son est moyen, les niveaux ne sont pas vérifiés. Ça reste mieux que la télé, mais à peine. Je crois que la plus belle expérience que j'ai eue en salle, c'était de voir *Sailor & Lula* sur grand écran à Cannes. Les projecteurs ressemblaient à des engins de science-fiction soviétique. Ils étaient si massifs, si *space age*. Le son et l'image n'étaient pas joints, c'était une copie 35 mm pleinement magnétique. Thierry Frémaux m'a dit que l'écran était plus grand à cette époque, ils l'auraient rétréci depuis. J'ai répondu : « *Thierry, c'est une blague ? Un écran plus petit ? À Cannes, le plus grand festival du monde ? — Oui, il faut pouvoir le faire disparaître pour les conférences sur scène.* » Sincèrement, vous allez compromettre le cinéma pour une conférence ? C'est horrible ! Bref, à cette époque, l'écran était géant. Le son était analogique, pas numérique, et il a rempli cette salle de manière incroyable. C'était si puissant, pas pour faire mal, mais pour vous emplir, vous faire éprouver le son au plus profond de vous-même. Cette expérience incroyable ne se reproduira plus jamais.

***Twin Peaks* a été pensé pour la télé, et *Mulholland Drive* a failli être un pilote de série.**

La projection de *Mulholland Drive* à Cannes avait été sacrément réussie. *Twin Peaks*, c'était pour le câble, et c'était super, mais ça aurait été mieux sur grand écran !

La télé, ce n'est pas mal, ça permet ce principe de continuum dont je parlais, on peut entrer plus en profondeur dans l'histoire, déverser ses idées comme dans un fleuve, ça peut continuer encore et encore, c'est si excitant.

Afin de sonner vraiment bien à la télé, vous devez compresser le son. C'est un compromis, sans lequel ça ne sonne pas bien. La télé, ce n'est pas mal, ça permet ce principe de continuum dont je parlais, on peut entrer plus en profondeur dans l'histoire, déverser ses idées comme dans un fleuve, ça peut continuer encore et encore, c'est si excitant. Mais dire au revoir aux salles de cinéma est la partie la plus dure. L'art et essai, c'est fini. Les propriétaires de salles doivent montrer des films de super-héros pour survivre, mais ils ne deviennent pas multimillionnaires. Ils continuent pour l'amour du cinéma. Il reste des héros qui se battent pour lui.

Le portrait d'Hollywood que vous faisiez dans *Mulholland Drive* reste-t-il pertinent ?

Je ne savais même pas que c'était un film sur Hollywood ! Je l'ai compris après. Des idées surgissent dans votre conscience, vous les voyez, les entendez, et quand elles coagulent, vous voyez un thème émerger. Vous le couchez sur le papier, et ça se change en scénario. Ce n'est pas une fin, mais un moyen d'organiser les idées. Et alors vous traduisez ça, et vous vous dites : oh, c'est une histoire qui parle d'Hollywood. Mais ce n'est pas un commentaire sur Hollywood en soi. C'est une histoire qui y est située. J'ai compris tardivement que *Mulholland Drive* devait commencer ... sur Mulholland Drive ! Les gens disent : « C'est sur la condition des femmes à Hollywood », mais non ! Ce n'est pas sur les actrices, mais sur une femme et son expérience, sur un homme et son expérience.

Pourquoi la nostalgie s'empare-t-elle des filmeurs de L.A. ?

Parce que c'est une ville-rêve, la cité des rêves. De si grandes choses sont arrivées ici. Cette ville a attiré des gens de toute la planète pour vivre la vie comme un songe. Ils sont venus pour différentes raisons, mais surtout pour le cinéma. Alors tous les effets collatéraux de ce média se sont concentrés dans la ville. Et elle est devenue autre chose : elle s'est mise elle-même à inspirer des idées qui sortent de partout, qui bourgeonnent et poussent comme des plantes. Ces films récents expriment l'idée du temps qui passe, de toutes ces choses du vieil Hollywood qui tient encore à peine debout. Comme la ville est reconstruite chaque année, toutes ces vieilles choses sont transformées, perdues, démolies. Alors il y a une langueur, une nostalgie pour l'âge d'or du cinéma. Bon, des tas de mauvaises choses devaient arriver à cette époque. Mais c'est le rêve qu'on regrette. Peut-être qu'il pourrait revenir.

La cité s'est réveillée de son rêve, en somme ?

On pourrait dire qu'elle s'est réveillée avec une gueule de bois.

Les courts métrages que vous tournez ces dernières années sont aussi un moyen de réactiver le rêve ?

J'aime toutes les formes de cinéma, j'ai adoré travailler avec Jack (*le singe dirigé et en partie animé*

© Universal Pictures

▲ David Lynch dans *The Fabelmans* de Steven Spielberg (2022).

dans Qu'a fait Jack ?, *ndlr*), et faire le film avec Marek Zebrowski, *Fire*. L'animation me plaît. Oui, il reste des choses qu'on peut faire, tant qu'on a les idées. Peu m'importe si c'est un long, une série, un court : si je suis amoureux de l'idée, je veux le faire. Si j'avais les forces, je préférerais me lancer dans une série. Si j'avais les forces ...

Une des plus belles choses dans vos courts, c'est qu'ils renouent avec le noir et blanc.

— C'est drôle que vous m'en parliez, j'avais rendez-vous il y a deux jours, avec Fred Elmes, le chef opérateur d'*Eraserhead*, qu'on a tourné avec de la pellicule noir et blanc Double-X. Il y a la + X, la Double-X et la Tri-X. Fred m'a dit qu'on ne faisait plus que de la Double-X, ma préférée. Elle est tout simplement exquise. Le noir et blanc est si sublime. (*Il marque une pause soudaine et longue, sa voix se met à trembler*). On peut remonter le temps plus facilement avec le noir et blanc, on peut… visiter un autre monde. Un jour, on avait envoyé une magnifique copie d'*Eraserhead* à Deauville. Le film a été projeté tard le soir, lors d'une séance avec tenue correcte exigée, les gens sont venus s'asseoir en smoking dans ce cinéma flambant neuf qui était à la pointe du raffinement technique. Un Français dont j'ai oublié le nom m'a raconté : « *Sur l'écran est apparu ton film,* Eraserhead. *Mais ce n'était pas du noir et blanc. C'était du noir et argenté… C'était tellement beau. Les couleurs de la foule répondaient à celles de l'écran.* » Je me suis représenté cette soirée, et je peux encore la voir… Et ces gens en smoking, c'est le sommet de l'élégance. C'est ce que devrait être une projection : une soirée avec plein de monde en smoking. C'est une tradition si précieuse.

Votre court de 2018 *Ant Head* renoue aussi avec le motif de la tête, si fort dans *Elephant Man* et *Eraserhead*.

— *Ant Head*, ah bon ! Je veux le voir, je ne m'en souviens pas. Vous m'enverrez le lien!

C'est parmi ce que vous avez fait de plus horrifique, dans une ère où l'épouvante fonctionne bien.

— L'horreur, franchement, je pourrais en parler des heures ... En général, je dis bien « en général », le cinéma, la musique et les livres reflètent l'époque dans laquelle on vit. En regardant autour de vous, vous voyez que les films d'horreur sont super populaires. Et la violence aussi. On vit dans un monde flippant, brutal. Des tas de choses terribles se produisent. Je pense réellement qu'on se rapproche du point où les mauvaises choses vont s'arrêter, et de bonnes vont commencer. Enfin… Je ne peux pas vous le prouver, mais c'est mon sentiment. Et d'après ce que j'entends, nous vivons une année décisive : 2023 est la fin d'une transition en cours depuis longtemps, et il semble qu'on atteigne vite un moment très heureux pour le monde. J'espère que c'est vrai. ☆

Entretien réalisé par Yal Sadat à Los Angeles, le 6 mars 2023.

Médias monstres

par Élodie Tamayo

Il faut dire que nombre de créatures de Lynch se présentent pour ce qu'elles sont : des images, des artefacts. Les *doppelgängers* et autres *tulpas* peuplent sa filmographie en jouissant de leur statut de copie.

Des géants et des nains, des fœtus difformes et des chairs acnéiques, des organes en trop ou en moins, des entités épileptiques, des corps d'ombres, des femmes mi-anges mi-sirènes, un homme-éléphant, un batracien ailé, un singe à bouche d'homme, ou encore ce bras-démon-arbre surmonté d'une tête en forme de chewing-gum ! Le cinéma de David Lynch est une usine à monstres, où pulse la mémoire des *freaks* sociétaux de Tod Browning, des chimères oniriques de Jean Cocteau ou des parades felliniennes.

Mais qu'ont-ils de singulier, les monstres de Lynch ? Ils ont qu'ils sont des médias. Le nain de *Twin Peaks* est indissociable de sa *lodge* hypnotique, le géant de *Twin Peaks: The Return* de ses appareils opératiques (gramophone, salle de projection), le Mystery Man de *Lost Highway* de ses téléphones ; la dame chantante d'*Eraserhead* de son théâtre-radiateur ; Elephant Man des fantasmagories de la Belle Époque… En somme, ces entités sont des intercesseurs du spectaculaire, des supports d'accueil et de transmission de signes. Dans son cinéma, la tératologie (ou science des monstres) renoue avec son étymologie : le *τέρας* grec et le *monstrum* latin désignant un prodige adressé par les dieux, incarnant l'acte d'avertir, éclairer, inspirer.

TÉRATOMÉDIALOGIE

Les monstres chez Lynch ont pour fonction de générer l'espace où le prodige apparait, c'est-à-dire de créer une scène. Cela passe bien sûr par leur propre exhibition, depuis la culture fin-de-siècle qui donne en pâture aux regards les Phénomènes comme Elephant Man, de baraques foraines en hémicycles médicaux et cabinets de curiosité mondains. La triangulation entre le montré, son montreur et le spectateur s'avère quasi insoutenable, ce que Lynch traduit par d'insistants contrechamps du public médusé, aux bouches creusées de cris et yeux troublés de larmes. C'est que la scène a moins pour fonction de tenir à distance le monstre que de générer un espace lui-même monstrueux, propice aux chocs et aux révélations. Le montré devient montrant. Ainsi du géant de *Twin Peaks* (Carel Struycken), dont la taille, en butte aux bords de la pièce comme à ceux du cadre, accuse l'étroitesse du visible. Sa présence invite à remodeler le champ, tant par des interventions scéniques (ses apparitions s'accompagnent de poursuites lumineuses) qu'optiques (outre cet effet d'éclairage diégétique, le découpage mise sur des contre-plongées radicales et des amorces déroutantes). De son côté, depuis sa *lodge* expressionniste, « The Man from Another Place » (Michael J. Anderson), prolonge l'art du magnétiseur Caligari. Le visiteur se trouve immergé dans un milieu suggestif où les paramètres perceptifs sont manipulés (le temps s'y étire, les voix s'y rembobinent, le liquide s'y solidifie).

Il faut dire que nombre de créatures de Lynch se présentent pour ce qu'elles sont : des images, des artefacts. Les *doppelgängers* et autres *tulpas* peuplent sa filmographie en jouissant de leur statut de copie. L'inquiétant prestidigitateur de *Mulholland Drive* connait bien ces créatures spectrales, qui s'écrie « *No hay banda ! Il n'y a pas d'orchestre.* » – seulement des simulacres. Idem de l'angoissant mime de *Lost Highway*. Cet être appareillé emprunte au téléphone son mode ubiquitaire : à la fois là et ailleurs, à la source de l'émission du signal et au point de son arrivée, onde acoustique et électrique. Le prodige donc, c'est le médiatique, avec sa faculté de transcender les mesures communes de la perception, par distorsion et amplification. Depuis le numérique, Lynch accroît d'ailleurs son bestiaire biomécanique de chimères mi-indicielles, mi-artificielles. Ainsi du singe du court métrage de 2017 *What Did Jack Do ?*, avec sa bouche humaine

© Showtime / Canal+

▲ *Twin Peaks: The Return* (2017).

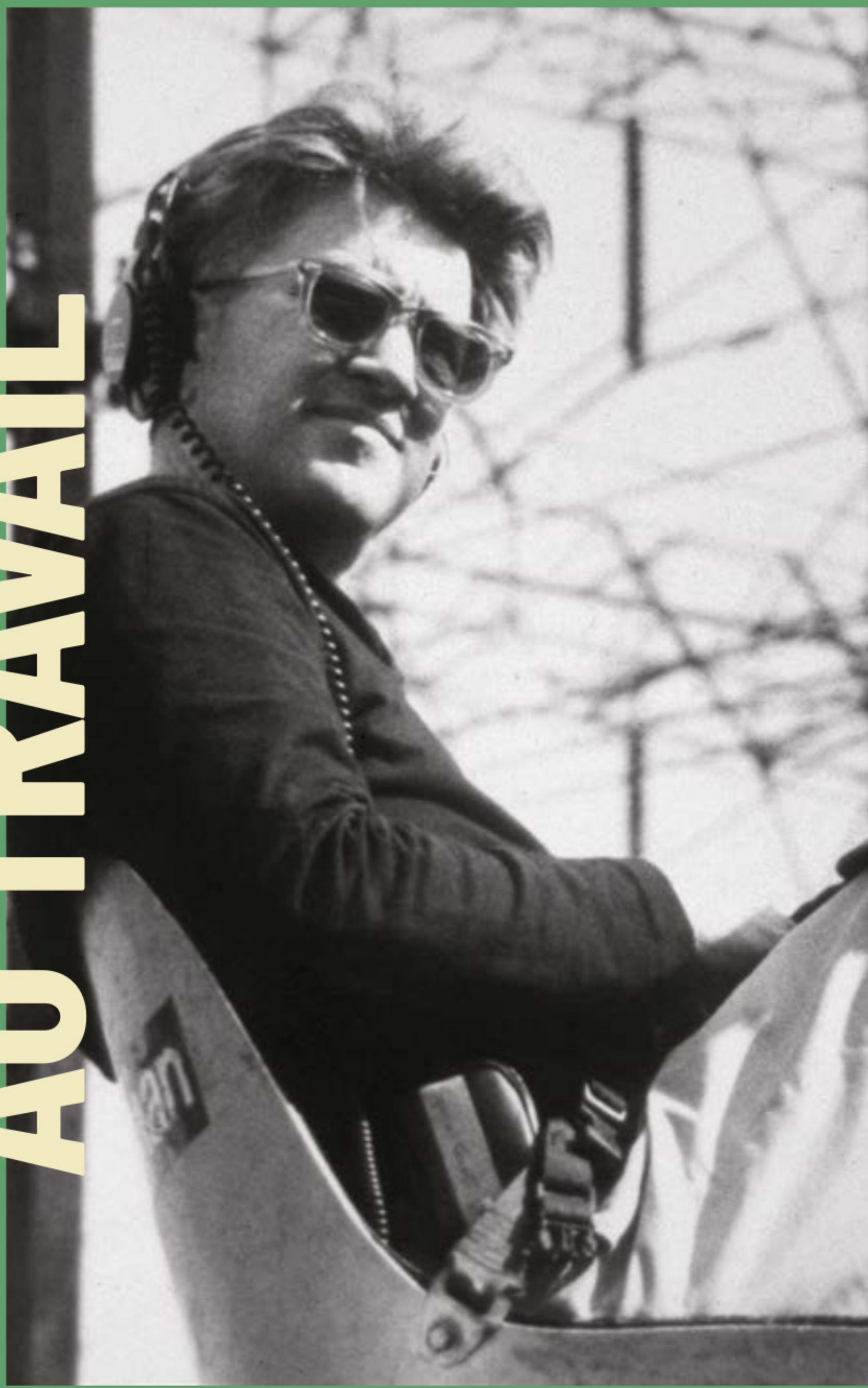
en CGI, ou encore des masques humanoïdes de *Inland Empire* et de *Twin Peaks: The Return* qui font vaciller le rapport entre l'un et le disparate, le sujet et l'objet, la figure et le fond. Le collage, le caractère mixte des techniques, renforce la nature hétérogène du monstre.

THÉÂTRE DE LA CRUAUTÉ

Au fond, à quoi servent les médias, si ce n'est à inventer d'autres façons de faire corps ? Il s'agit, comme le réclame Antonin Artaud avec le théâtre de la cruauté de « *refaire son anatomie. L'homme est malade parce qu'il est mal construit. Il faut se décider à le mettre à nu pour lui gratter cet animalcule qui le démange mortellement.* […] *Lorsque vous lui aurez fait un corps sans organes, alors vous l'aurez délivré de tous ses automatismes et rendu à sa véritable liberté.* » Soit, non pas nier le corps, mais au contraire l'éprouver comme un champ de forces, intensif, mutant. Lynch explore la matérialité monstre du médium. Pour incarner John Merrick, il souhaitait créer une sorte d'épiderme mouvant. Ses excroissances osseuses et cutanées devaient évoquer des nuées faites chair, ou encore de lentes explosions. L'organisme de ce rejeton issu de la civilisation industrielle devait lui-même « usiner ».

Autrement dit, dans sa monstruosité, le corps constitue moins le cerne d'un sujet qu'une interface poreuse au mouvement du monde. D'où cette hybridation de l'humain à l'animal, au végétal, aux machines. D'où encore cette traque d'un milieu énergétique – électrique, acoustique, atomique – partagé par l'ensemble de la création et que les œuvres tentent de rendre visible. Depuis la fissure nucléaire (« trou » figural central dans la filmographie de Lynch), il s'agit de passer du corps anatomique à son pendant atomique, c'est-à-dire son devenir vibratoire, infini, explosif. Il n'est pas anodin que la science des monstres se soit développée de façon conjointe à l'embryologie. Ce motif, depuis le bébé d'*Eraserhead* jusqu'aux œufs de tous types qui éclosent dans ses films, nous renvoie à la matrice des images : la puissance de l'incréé, les figures en gestation, le « *quasi-modo* », soit l'ensemble des formes à venir. ☆

LYNCH AU TRAVAIL



© PolyGram Filmed Entertainment / Propaganda Films / Coll. Christolphe

Cinéaste visionnaire et plutôt solitaire, David Lynch conçoit aussi le cinéma comme un travail de fidélité collective. Ce qui signifie qu'il aime tisser des collaborations au long cours avec des partenaires solides et présents à différentes périodes de sa filmographie. Pour témoigner de cette relation précieuse avec celles et ceux qui ont œuvré de près avec le cinéaste, nous vous proposons quatre entretiens avec des personnalités qui ont marqué le cinéma de Lynch. Les deux premières, le chef-opérateur Freddie Francis et le compositeur Angelo Badalamenti, sont maintenant disparu. Ce qui rend plus précieux encore les propos que Charles Tesson et Nicolas Saada avaient recueillis auprès d'eux à l'époque de la sortie d'*Une histoire vraie*, en 1999. À ces deux rencontres historiques, nous avons ajouté deux nouveaux entretiens réalisés pour ce numéro, avec Mary Sweeney, monteuse de plusieurs films de David Lynch et co-scénariste d'*Une histoire vraie*, et avec l'écrivain Barry Gifford, auteur du roman qui a donné *Sailor & Lula*, et co-scénariste de *Lost Highway*. Cet ensemble nous donne un accès privilégié aux méthodes de travail très personnelles d'un cinéaste aussi méticuleux qu'intuitif.

◂ Sur le tournage de *Sailor & Lula* (1990).

CAPTER LA COULEUR

par
Freddie Francis

Après avoir été l'un des plus importants directeurs de la photographie anglais des années 1960 (notamment pour Joseph Losey, Jack Clayton, Karel Reisz), Freddie Francis s'est pendant longtemps uniquement consacré à la réalisation. Il dut son retour à son premier métier à David Lynch, qui fit appel à lui pour *Elephant Man*. Ils travailleront ensuite ensemble sur *Dune* et *Une histoire vraie*. Cet entretien a eu lieu à l'occasion de la présentation de ce dernier film au Festival de Cannes, en mai 1999.

PILE OU FACE

Lorsque David Lynch est arrivé en Angleterre pour préparer *Elephant Man*, j'avais arrêté le métier de directeur de la photographie depuis dix ans pour me consacrer uniquement à la réalisation. Il avait vu un grand nombre de films sur lesquels j'avais travaillé. Le fait que j'avais cessé cette activité ne semblait pas le troubler le moins du monde. Lors de notre rencontre, avec David et Jonathan Sanger, le producteur, nous nous sommes merveilleusement entendus. Je crois que c'est aussi cela qui les a décidés. Nous sommes d'ailleurs, aujourd'hui encore, très proches. Tout le monde disait à David : « *Tu ne peux pas engager Freddie, il a arrêté depuis trop longtemps.* » Et David répondait : « *C'est comme faire du vélo, il n'y a pas de raison qu'il ait oublié.* » David Lynch et Jonathan Sanger tenaient absolument à ce que je fasse le film. Un autre directeur de la photo était pressenti. Finalement, David a pris une pièce de monnaie dans sa poche, et, avec Jonathan, ils se sont dit : « *Face, nous engageons Freddie, pile nous prendrons l'autre type.* » La pièce est retombée côté pile, et David a ajouté : « *Nous prendrons Freddie quand même.* »

VOIR VITE, ENSEMBLE

Elephant Man était tourné en noir et blanc, comme *Les Innocents* de Jack Clayton (1961), dont j'avais fait la photo. J'ai revu ce film récemment et je l'ai trouvé superbe. C'est l'une de mes plus belles réussites, en termes de photographie, même si je n'ai pas eu une seule récompense pour ce film ! Ce qui importe à mes yeux, plus que les considérations sur le noir et blanc ou la couleur, c'est de réfléchir, à partir des discussions avec le réalisateur, en termes d'humeur, d'ambiance. David et moi n'avons pas eu besoin de nous concerter beaucoup avant de faire *Une histoire vraie*. Avec Scorsese, avant de tourner *Les Nerfs à vif*, j'ai dû parler, en tout, cinq minutes. Cela a suffi pour s'entendre sur le style d'image que nous recherchions. C'est ainsi que je conçois le travail entre le réalisateur et le directeur de la photographie. *Elephant Man* était le premier grand film de David en studio, et il me faisait entièrement confiance pour l'image car il avait tant à superviser par ailleurs. Sur *Dune*, nous avons plus parlé, même si je n'ai jamais eu de longues discussions car je n'aime pas ça et je n'en vois pas l'intérêt. Si un metteur en scène et un directeur photo ne parviennent pas à voir assez vite, ensemble, à quoi ressemblera l'image d'un film, d'interminables concertations n'y changeront rien. Voilà comment je procède : je lis le scénario, puis je m'entretiens avec le réalisateur. Si, au bout de quelques minutes, je ne suis pas dans sa tête, c'est que cela ne marchera pas. Avant *Une histoire vraie*, David n'a pas eu à m'expliquer quelles étaient les raisons pour lesquelles il voulait que je fasse la photo de ce film. Il a simplement précisé qu'il aimerait que ce soit moi.

FAIRE AU PLUS SIMPLE

J'étais à Londres, et il m'a appelé de Los Angeles. Je lui ai dit que je ne voulais plus passer entre seize à dix-huit heures par jour sur un film. Ce n'est plus de

mon âge. Il m'a demandé : « *Combien d'heures désirerais-tu travailler ?* » Je lui ai répondu : « *Pour toi, David, comme tu es un ami, je pourrai aller jusqu'à dix heures par jour.* » Nous n'avons jamais dépassé ces horaires, et avons fini le film avec deux ou trois jours d'avance sur le plan de travail. Quand deux personnes savent exactement où elles vont, il n'est pas nécessaire de traîner des semaines supplémentaires. *Une histoire vraie* est différent des autres expériences que j'ai eues avec David sur *Elephant Man* et *Dune* car nous avons tourné en extérieurs. D'une manière générale, j'ai plus souvent travaillé en studio, mais cette différence n'a aucune importance. Tout cela n'est que de la photographie. À mon arrivée en Iowa, je n'ai pas pu assister aux repérages des paysages, car j'ai été contraint de me rendre au Canada pour obtenir un visa et un permis de travail. Pourquoi au Canada ? Je l'ignore. Bref, j'ai raté quatre ou cinq jours de repérages, mais cela n'a pas eu d'incidence sur la suite. Avec David, nous avons très vite capté la couleur que nous voulions donner à ce film et nous avons généralement les mêmes goûts. Avec lui, je ne parle pas de style à proprement parler. Tout ce que je veux, c'est saisir l'idée qu'il s'en fait. Nous avons évoqué ensemble la manière de filmer les paysages et nous sommes arrivés à la conclusion suivante : « *Il faut faire au plus simple.* » Très peu de plans compliqués interviennent dans le film. Même le premier plan, un mouvement d'appareil assez long, ne fut pas difficile à régler. Ce qui importait surtout, c'était d'obtenir ce silence particulier qui l'entoure. La simplicité des plans est en harmonie totale avec ce dont le film parle. Cela permet au public de s'habituer à ce rythme particulier. Il y a beaucoup de vues des champs et du ciel. Je n'avais pour ma part jamais visité l'Iowa, mais il faut savoir que cet État n'est qu'une espèce d'énorme champ de maïs, traversé par de longues routes rectilignes qui semblent ne jamais finir… Raconter l'histoire de cet homme qui monte sur sa tondeuse pour faire tant de kilomètres en tant de jours n'avait aucun intérêt si on ne le replaçait pas dans ce paysage particulier. Nous avons eu la chance de pouvoir tourner au bon moment, car les couleurs changent entre l'Iowa et le Wisconsin, lorsque le personnage traverse le Mississipi. Les couleurs sont plus jaunes avant le fleuve, plus automnales après.

LES YEUX DES ACTEURS

Dans la majorité des cas, nous n'avons pas utilisé d'éclairages naturels sur *Une histoire vraie*. Pour une raison toute simple, c'est que, dans un film comme celui-ci, il importe de voir ce que le vieil homme pense. Au cinéma, les gens pensent avec leurs yeux. Ne pas voir les yeux des acteurs ne rime à rien, car c'est là que se trouve le jeu. Dans la longue scène en plan séquence où les deux hommes se remémorent leur expérience de la guerre, si on ne peut pas voir leurs yeux, la scène n'existe plus. Autant la remplacer par des intertitres. J'ai été très heureux de voir le film terminé hier soir [*au festival de Cannes, ndlr*], car, aussi étrange que cela puisse paraître, je n'avais pas encore vu une seule image du film. Pendant le tournage, en Iowa, il était prévu de voir les rushes dans un petit cinéma. Mais les conditions de projection étaient si mauvaises que j'ai préféré continuer à travailler sans voir de rushes. Tout ce que je savais du film, jusqu'à hier soir, était uniquement dans ma tête. Cela dit, deux séquences m'ont choqué car le son y était très lointain. Je croyais que c'était dû à un problème technique et j'en ai parlé à David, mais il l'avait voulu ainsi. C'est un de ces tours dont il a le secret. J'aime beaucoup le film. Il tranche nettement avec ce que David a fait auparavant. C'est un pas important pour lui, qui prouve qu'il peut s'aventurer sur des chemins différents. ☆

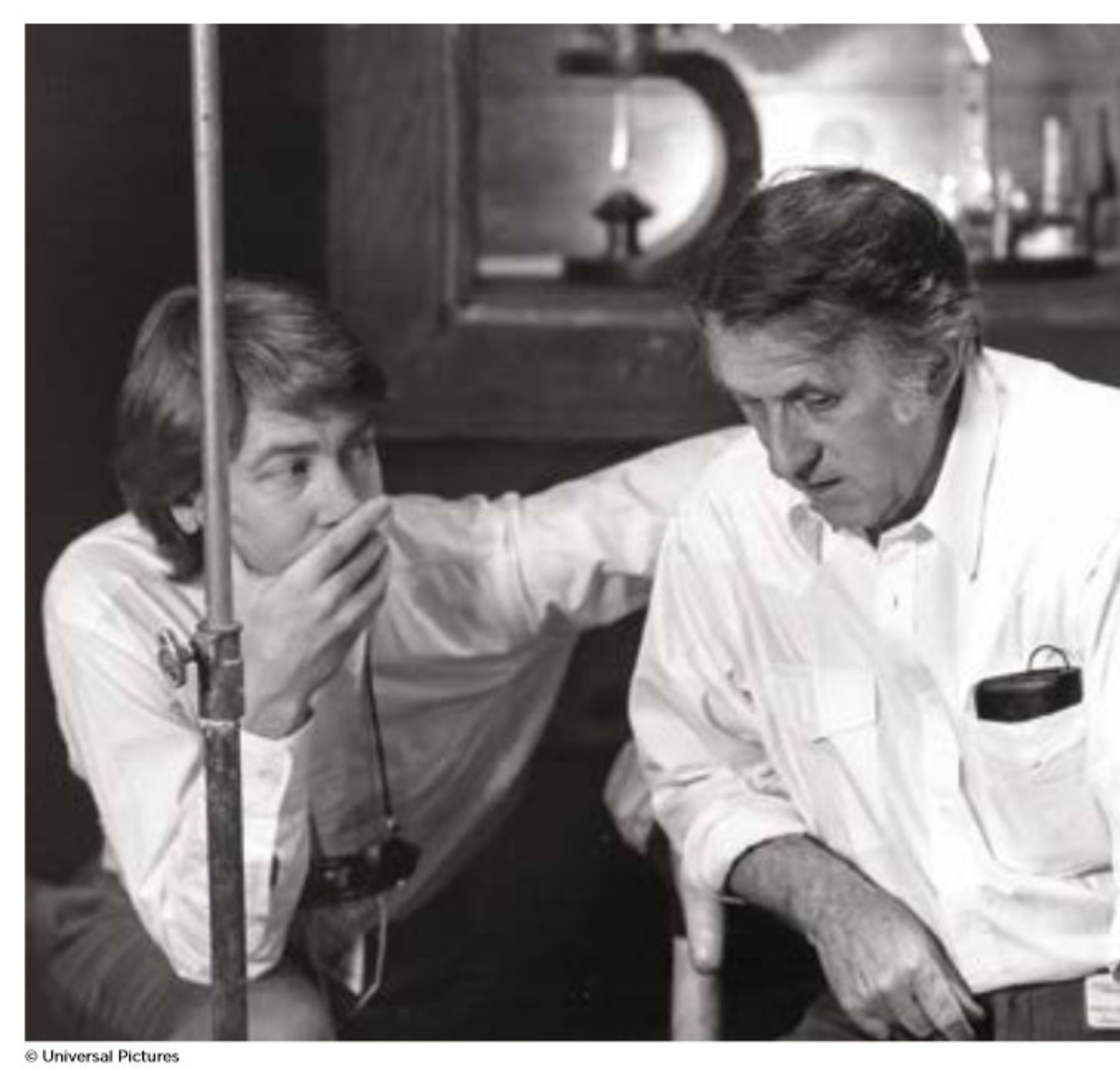
Ce qui importe à mes yeux, plus que les considérations sur le noir et blanc ou la couleur, c'est de réfléchir, à partir des discussions avec le réalisateur, en termes d'humeur, d'ambiance.

Propos recueillis par Charles Tesson à Cannes, le 22 mai 1999.

Traduit par Clélia Cohen.

Cahiers du cinéma, n° 540, novembre 1999

▼ Freddie Francis sur le tournage de *Dune* (1983).



© Universal Pictures

TOUT EST AFFAIRE DE MÉLODIE

Entretien avec
Angelo Badalamenti

Appelé par le producteur de *Blue Velvet* pour mettre au point une chanson pour Isabella Rossellini, le compositeur Angelo Badalamenti (mort en 2022) a ensuite collaboré à tous les films et séries de Lynch jusqu'à *Mulholland Drive*. Impossible de penser au cinéaste sans que nous revienne en tête une musique de Badalamenti.

© Sacred Bones Records

▲ Au moment de la sortie de la bande originale de *Lost Highway* (1997).

Avant de travailler avec vous, David Lynch avait travaillé avec d'autres compositeurs tels que ToTo et John Morris. Comment l'avez-vous rencontré ?

– C'était sur le décor de la toute dernière séquence du film produit par Dino de Laurentiis, *Blue Velvet*. David et le producteur avaient alors quelques difficultés avec Isabella Rossellini, qui était censée interpréter la chanson qui donne son titre au film. Le producteur m'avait appelé chez moi, dans le New Jersey, pour me demander si je pouvais venir résoudre leur problème avec Isabella, et mettre la chanson au point, sur un plan vocal. J'avais l'habitude de travailler avec des chanteurs. Comme j'étais disponible, je me suis donc rendu au studio, où j'ai rencontré Isabella et avec qui j'ai travaillé. Nous avons posé un magnétocassette sur le piano et, en à peu près trois heures, nous sommes parvenus à mettre un titre au point. Avec Isabella et le producteur, nous sommes ensuite retournés sur le plateau où j'ai fait la connaissance de David. Il a mis le casque pour écouter et il s'est montré absolument ravi. C'était exactement ce qu'il espérait. Quand il a entendu cette cassette, enregistrée avec Isabella en répétition, il a su tout de suite qu'il pourrait s'en servir directement pour le film. Voilà dans quelles circonstances j'ai fait la connaissance de David. Cela nous a permis d'entamer notre collaboration sous d'excellents auspices. Ensuite, lorsqu'il a fallu trouver une chanson pour *Blue Velvet*, David en a écrit les paroles. Nous avons travaillé ensemble et ça a donné « The Mysteries of Love ».

Chantée par Julee Cruise ?

– Oui, par Julee Cruise. Cela s'est tellement bien passé que David m'a demandé d'écrire la bande originale. Au départ, il voulait utiliser une des symphonies de Chostakovitch, et il m'a proposé d'écrire quelque chose dans son style. Je lui ai répondu que je pouvais lui fournir un peu de pseudo-Chostakovitch et un peu de Badalamenti. C'était en 1985-1986. Ce fut le début de notre collaboration et de notre amitié.

Dans *Blue Velvet*, la musique contribue à définir un cadre dans lequel on sent que David Lynch a pris plaisir à travailler. Quel fut votre apport à ce film, où la partition originale voisine avec beaucoup de musiques additionnelles ? Êtes-vous intervenu dans le choix de ces musiques, enregistrées pour la plupart dans les années 1950 ?

– Non. La musique additionnelle est le domaine exclusif de David. Comme la plupart des metteurs en scène, il travaille souvent pendant le montage, avec des musiques témoins. En général, les cinéastes choisissent des musiques additionnelles bien avant de faire appel aux services d'un compositeur. La différence encre *Blue Velvet* et les autres (*Twin Peaks* inclus), c'est que *Blue Velvet* était déjà tourné et qu'il fallait donc coller la musique sur des images existantes. Mais depuis, nous avons établi une relation tout à fait particulière, qui fonctionne encore aujourd'hui. Entre le moment

où David envisage un projet et commence à écrire le scénario, il vient me confier ses idées. Je m'assieds alors devant le clavier et demande à David, installé à côté de moi : « *Alors ? De quoi ça va parler ?* » Il me répond : « *Eh bien, il s'agit d'une série télé qui va s'appeler* Twin Peaks. *C'est un univers très sombre. Il y a une fille au fond des bois. Il est onze heures, minuit. Tout semble lent, sombre et sinistre. Elle sort et on entend un hurlement à l'arrière-plan. À la lueur de la lune, elle avance vers toi.* » Je me mets à improviser. Et David s'emballe : « *C'est ça ! C'est exactement la bonne tonalité ! Maintenant, elle marche à côté de toi. Tu pourrais distinguer ses traits.* » Alors, naturellement, je me mets à moduler. « *Maintenant, elle est tout près. Alors, il faut que ça monte.* » Je m'exécute. « *Parfait*, dit David. *Maintenant, elle s'en va. Elle repart vers les bois, alors toi aussi, tu redescends, tu redescends…* » Et je reviens au thème du début. En fait, David me décrit les choses qu'il imagine, et nous enregistrons ce que cela m'inspire sur un magnétophone. Ensuite, au moment du tournage — de *Twin Peaks*, par exemple — il fait écouter ces enregistrements aux acteurs et leur demande d'évoluer en fonction du tempo et de l'atmosphère. Là est toute la différence : écrire la musique après le tournage, ou la concevoir avant. David aime tellement la musique, il lui accorde tant d'importance qu'il s'investit beaucoup dans cette activité et, bien souvent, il tourne en fonction des éléments définis par la musique.

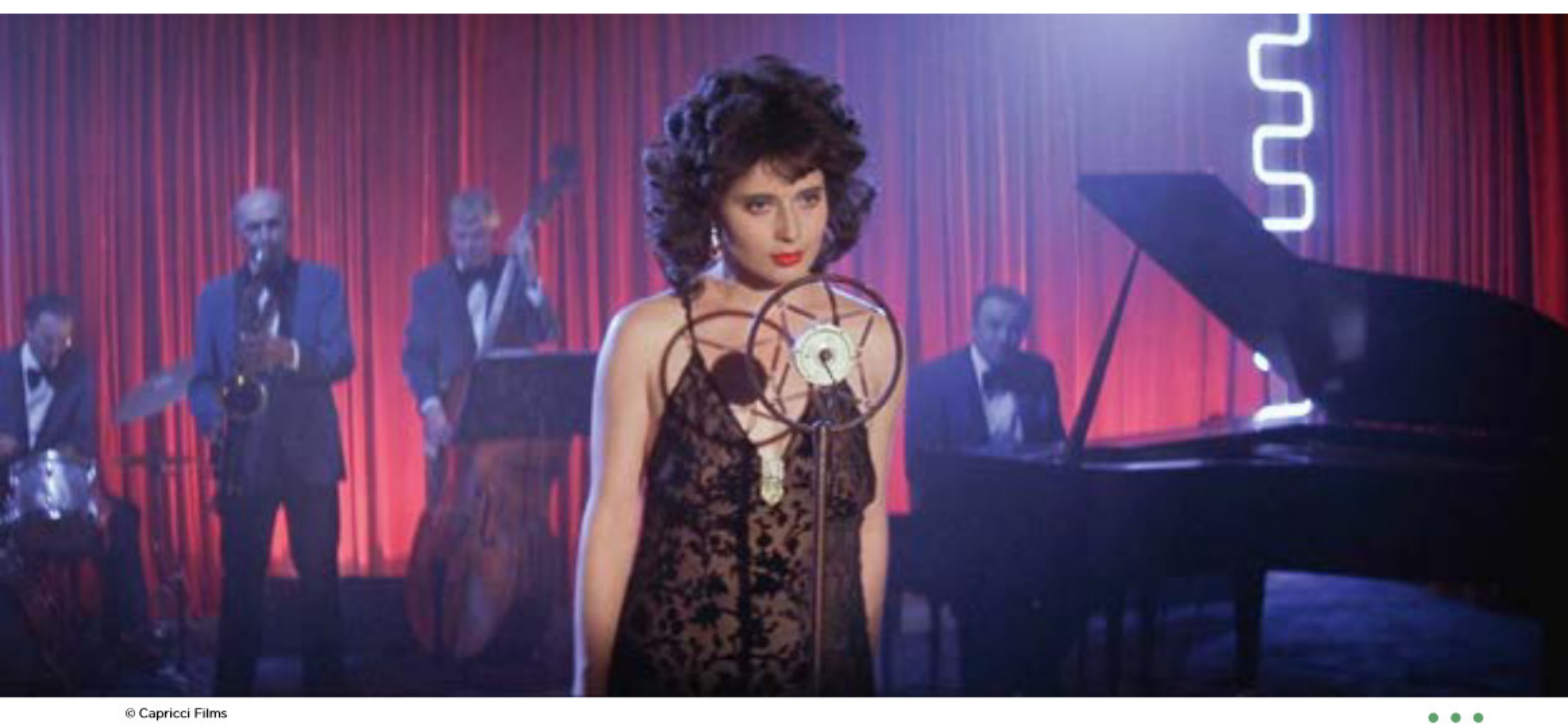
Travaillez-vous toujours de cette façon avec David Lynch depuis 1989 ? En établissant le climat du film avant même que celui-ci ne soit tourné ?

David me décrit les choses qu'il imagine, et nous enregistrons ce que cela m'inspire sur un magnétophone.

▼ Angelo Badalamenti, pianiste dans *Blue Velvet* (1986).

En général, David vient chez moi, dans le New Jersey, à mon bureau de New York ou au studio d'enregistrement pour me décrire le film qu'il a en tête. Il parle, je me mets au piano et j'improvise parfois vingt minutes d'affilée. Et c'est stupéfiant de constater qu'une grande partie de mes impros se retrouve dans le film, à l'arrivée. Prenez *Une histoire vraie* ; dès le générique, David m'a dépeint l'ambiance de ce petit patelin du Midwest, avec ces gens très chaleureux. Je n'ai eu qu'à m'asseoir devant le piano, et toute la musique du générique est sortie. Cette fois-là, j'étais allé le voir au studio, en Californie, où il m'a raconté son histoire. J'ai pensé simplement lui proposer des échantillons, mais David a choisi de les utiliser dans le film tels quels. Je ne les avais joués qu'une seule fois, sur ce petit piano. On s'est contentés d'y adjoindre des cordes par la suite, pour étoffer un peu. C'est pour vous dire à quel point les choses peuvent être spontanées entre nous ; ça fonctionne comme un mariage idéal. Chacun comprend tout de suite ce que ressent l'autre.

Même si vous travaillez de cette manière, en créant les thèmes ensemble, assis devant le piano, je crois que l'instrumentation est le second aspect important. Le climat de *Blue Velvet* est très différent de celui de *Sailor & Lula*. Pour le premier, vous avez opté pour un climat jazzy, assez mélancolique, qui mêle les ingrédients de la bande sonore hollywoodienne classique et le langage du jazz. Tandis que la B.O. de *Sailor & Lula* est beaucoup plus dure, et emprunte plutôt à l'univers du hard rock, ou même du heavy metal. Vous intervenez donc sur ce registre, en choisissant les instruments ?



© Capricci Films

— Oui, également. Si David n'est pas musicien de formation, il est tout de même très doué. Pour *Une histoire vraie*, nous savions tous deux que l'atmosphère devait restituer le parfum de l'Amérique profonde, du Midwest en particulier, avec une saveur country. Pas la country qu'on entend partout aux États-Unis, mais celle qu'écoutent vraiment les gens là-bas. Ce qui imposait un son délicat, ténu, et le choix de certains instruments. Nous savions tous deux qu'il faudrait se contenter d'une formation assez réduite : huit ou neuf cordes (avec violoncelle, alto et quelques violons). J'ai utilisé trois guitares sèches. La première avec des cordes en nylon, pour prendre la mélodie, tandis que les deux autres assuraient la rythmique. Pour nous, ces trois guitares sur fond de cordes contribuaient vraiment à poser le décor du Midwest. Je m'occupe de l'orchestration mais, comme je l'ai dit, David a des dons musicaux, et il sait ce qu'il veut, tout comme il sait me faire comprendre le style, l'atmosphère ou le rythme qu'il recherche. C'est l'immense avantage de travailler avec quelqu'un qui, s'il ne peut pas vous dicter les notes, ou vous dire : « Joue-moi un sol dièse, ou un si naturel… » peut parfaitement vous décrire l'atmosphère d'une façon très élégante. Mais l'essentiel, quand il écoute, c'est qu'il vous dit tout de suite si vous êtes dans la bonne direction. Et il ne change plus d'avis ensuite, ce qui est tout de même très rare. La plupart des gens se ravisent très vite, jamais David. Lorsqu'il me donne son accord, je peux considérer la chose comme acquise. J'affine un peu, naturellement… La structure des accords, les arrangements… Mais le plus important se passe entre nous, lorsque je traduis son discours en musique. Ça marche dans 99% des cas, pratiquement au niveau inconscient.

J'ai tout de même l'impression que les partitions que vous avez écrites constituent une sorte de commentaire ironique. Elles sont toujours un peu décalées par rapport au film qu'elles sont censées illustrer. Sauf dans *Une histoire vraie*.

— C'est exact. La plupart des musiques que j'ai écrites pour David sont effectivement assez décalées, musicalement parlant. J'ai joué sur les dissonances, et sur les personnages, comme celui du jeune Mike dans *Twin Peaks*, ou celui de la fille sexy. Pour *Une histoire vraie*, j'ai tablé sur une certaine limpidité, en proposant plusieurs déclinaisons du même thème. Ça convient très bien à l'émotion du film.

Je crois qu'il y a deux thèmes dans *Une histoire vraie*. Le premier au violon, très obsédant, et le second, joué par la guitare, sur peu d'accords. Le premier accompagne les grands plans larges du paysage, tandis que le second est réservé aux scènes plus intimistes entre Alvin Straight (Richard Famsworth) et les gens qu'il rencontre.

— Le thème de Rose (Sissy Spacek) est très émouvant, mais il ne verse jamais dans la guimauve. Il a une sorte de beauté tragique, qui la décrit très bien, je crois. Il y a aussi d'autres thèmes, qui illustrent les moments où on voit Alvin Straight sur sa tondeuse, et symbolisent son voyage au cours duquel il fait beaucoup d'expériences et croise beaucoup de gens. C'est vraiment une histoire d'amour… d'amour fraternel. L'histoire d'un homme qui traverse son pays, soulignée par cette guitare qui s'adapte à son rythme avec ces violons décalés au son légèrement midwestern. C'est empreint d'une simplicité qui n'a rien à voir avec l'ignorance.

Oui, c'est très direct, contrairement à ce que vous avez fait auparavant. Prenez le thème de Laura Palmer par exemple, dans *Twin Peaks*. Il semble très évident, et pourtant, on dirait qu'il dissimule un secret. On pourrait le siffloter, mais en fait, il se révèle bien plus complexe et bien plus sombre qu'il n'y paraît. Cela vous rapproche de Bernard Hermann, qui était passé maître dans l'art de présenter sous une forme extrêmement accessible les orchestrations les plus élaborées. Mais pour *Une histoire vraie*, vous avez changé de technique.

— Oui. Sous un très beau thème, vous pouvez glisser des nuances, pour donner au tout un aspect un peu sombre. Ce qui laisse à entendre que la vie n'est pas si belle, ni si parfaite que ça. Mais pour *Une histoire vraie*, on a privilégié la limpidité, la fluidité et l'émotion.

L'essentiel, quand il écoute, c'est qu'il vous dit tout de suite si vous êtes dans la bonne direction. Et il ne change plus d'avis ensuite, ce qui est tout de même très rare.

Vos partitions empruntent souvent au langage du jazz. Quelle a été votre formation ? Venez-vous de la musique classique ? Comment en êtes-vous venu à composer pour l'image ?

— Je suis issu d'une famille où la musique comptait beaucoup. Mes deux parents sont italiens, ou d'origine italienne, car si ma mère est née aux États-Unis, mon père n'y est arrivé qu'à l'âge de 5 ans. Ils adoraient tous deux la musique, et particulièrement l'opéra : Verdi, Puccini, etc. Tous nos dimanches soir étaient consacrés à écouter de la musique, après le dîner, en famille. Mon père était un excellent chanteur. Il n'était pas professionnel, bien sûr, mais il avait une très belle voix. Mon grand frère était trompettiste de jazz. J'ai commencé le piano à l'âge de 8 ans et j'ai continué. Au lycée, un prof m'a fait découvrir le cor d'harmonie, et je suis devenu corniste. Mais dès le lycée, j'ai commencé à composer. J'adorais écrire des chansons. Je demandais à tout le monde de m'écrire des paroles, sur lesquelles je composais. Dès l'âge de 11, 12 ans, j'adorais m'asseoir au piano et composer. Surtout des chansons. J'ai continué tout en me perfectionnant encore. J'ai fait une maîtrise de musique. J'ai étudié la composition, l'harmonie et l'arrangement. C'était à la Eastman School of Music de Rochester. Un excellent conservatoire. Je suis donc de formation classique, mais, comme je vous l'ai dit, mon frère jouait du jazz. Tous les samedis et les dimanches, des musiciens de jazz venaient jouer chez nous, à Brooklyn, au sous-sol où il y avait un piano. Ma mère faisait des macaronis, des boulettes ou des saucisses pour nourrir tout ce monde qui allait et venait durant tout

© Potemkine Films

▲ Bill Pullman dans *Lost Highway* (1997).

le week-end. Ils jouaient dans le style de Charlie Parker, de Dizzy Gillespie et de Miles Davis : be-bop et hard-bop. Alors, je m'y suis mis moi aussi. J'ai joué du piano, j'ai bossé dans des boîtes où j'accompagnais des chanteurs ou des danseurs. Je connais donc bien le jazz. Cela m'a permis, comme j'écrivais des chansons, d'aborder aussi le rhythm and blues et la musique noire en général, au tout début de ma carrière. Je collectionnais les disques de musique soul.

Lesquels, par exemple ?

Nina Simone, George Benson, Patti Austin… J'ai même écrit des chansons pour Roberta Flack. J'écoutais aussi de la musique country à la radio, et je me suis mis à écrire des chansons dans ce style, pour Burl Ives, Jerry Wallace, des gens comme ça. Cela augmentait encore ma palette et s'est révélé très utile par la suite pour écrire des musiques de film. Cette saveur country se retrouve de toute évidence dans *Une histoire vraie*. Je suis donc imprégné de toutes ces influences, et cela contribue à créer mon style personnel.

Pensez-vous que ce style vienne de votre musique, ou de votre façon de mixer ? De doser les timbres et les instruments…

Le mixage est capital, bien sûr.

Le résultat a une saveur country, mais ce n'est pas vraiment de la country.

Ce serait même plutôt classique, par certains aspects. Le duo de violon et de violoncelle, pour le thème de Rose, a plutôt une saveur classique. J'ai écrit un air baptisé « *Puccini Country* » qui figure sur l'album et sonne presque comme une aria de Puccini, dont on aurait tiré une valse country. Une fois encore, le principal réside dans la fusion de tous ces univers. Et de conserver votre identité, votre son, au-dessus de ces éléments contingents.

Quelle fut votre première composition pour le cinéma ?

J'avais surtout fait des disques, et travaillé pour des artistes de musique noire. J'étais donc sous contrat chez un éditeur qui avait un secteur cinéma, et il y avait des scénarios qui traînaient. Un jour, à la pause déjeuner, je suis tombé sur un scénario dont le titre était *Law and Disorder* (*La Loi et la pagaille*, 1974). Je me suis mis à le lire et j'ai créé quelques thèmes qui me semblaient correspondre aux personnages dont je découvrais l'histoire. Le tournage de ce film venait de s'achever. Le réalisateur était Ivan Passer, un Tchèque, ami de Milos Forman. J'ai donc rencontré Ivan, que je connaissais un tout petit peu… On se disait bonjour quand on se croisait… Je lui ai dit que j'avais lu son scénario et que j'avais composé quelques thèmes que je pouvais lui jouer. Il se trouve qu'il avait justement dans sa poche la lettre qu'il s'apprêtait à envoyer à un compositeur auquel il pensait proposer le film. Je lui ai suggéré de venir tout de même écouter ce que j'avais fait. Il a accepté poliment. C'était un film 20th Century Fox, avec Ernest Borgnine et Carol O'Connor. Je lui ai donc joué les thèmes que j'avais imaginés pour chacun des deux acteurs, avant de lui montrer comment ils pouvaient se répondre et s'entremêler, chacun offrant un contrepoint à l'autre… Je lui ai décrit les possibilités de modulation, les éventuels changements d'accords. J'ai fait tout cela en improvisant. Il était complètement sidéré. Il m'a demandé d'écrire la partition du film, en prenant appui sur les thèmes que je venais de lui faire entendre. Il a tiré la lettre qu'il avait dans la poche, et il m'a dit : « *Regarde un peu ce que*

tu me fais faire. » J'ai regardé l'enveloppe, elle était adressée à Aaron Copland. Elle était déjà timbrée, mais il l'a déchirée et l'a fichue à la corbeille. *Law and Disorder* fut donc ma première musique de film. J'ai vraiment eu beaucoup de chance de tomber au bon moment… et qu'Ivan apprécie mes propositions. Mais c'est avec David Lynch que tout a vraiment commencé. Je ne sais pas exactement combien de films j'ai faits depuis *Blue Velvet*. Vingt-cinq ou vingt-six, peut-être, ce qui est tout de même considérable en aussi peu de temps. Je me suis totalement investi dans le cinéma. Après *Blue Velvet*, David m'a régulièrement associé à tous ses projets.

Y avait-il des compositeurs de musiques de film que vous admiriez, avant de travailler dans cette branche ?

J'ai toujours admiré les B.O. de Bernard Herrmann. Son travail est très proche de ma sensibilité. Mais j'adore toute la musique, pourvu qu'elle soit bonne. Curieusement, je me sens très proche de toutes sortes de musiques « ethniques ». Je les apprécie beaucoup.

Votre musique la plus proche de Bernard Hermann est sans doute celle d'*Étrange séduction* de Paul Schrader.

J'adore cette partition. Et je ne dois pas être le seul, puisque le British Film Institute m'a décerné le prix Anthony Asquith de la meilleure bande originale. Pour moi, c'était l'occasion de marier des arabesques turquisantes avec un grand thème, presque opératique, pour le personnage du père, et de rapprocher ces deux univers. C'est un bon exemple du processus que je tentais de vous décrire tout à l'heure : j'ai essayé de trouver un esprit correspondant à celui des personnages, pour qu'en écoutant simplement on puisse accéder à leur univers, à leur âme même.

« Regarde un peu ce que tu me fais faire. »

Il vous arrive également de collaborer avec d'autres artistes. Comme pour *Lost Highway* où l'on trouve, en plus de votre musique, des contributions de Barry Adamson, d'un groupe de rock allemand et une chanson de David Bowie. Comment ce collage a-t-il été réalisé ?

David adorait la chanson de Bowie, « I'm Deranged », dans sa version des années 1970, qui marchait d'ailleurs très bien sur le début du film. Il s'est donc occupé de caler ces musiques, en sachant très bien où il voulait les mettre. Il a fait acheter les droits. Ensuite, quand il s'est agi de musiquer le reste du film, David est venu me voir en m'indiquant les endroits à illustrer. C'est une des rares fois où j'ai eu à musiquer un de ses films après tournage, et c'était à Prague.

Il y avait aussi un morceau que le personnage principal – interprété par Bill Pullman – devait jouer au saxo dans une boîte.

David avait besoin d'un morceau pour cette séquence. Il voulait que le personnage se mette à jouer tranquillement avec l'orchestre, et qu'il devienne de plus en plus dingue, complètement dingue. Ce morceau a été fait spécialement pour le film. Une fois encore, il a été enregistré avant même le tournage. Et Bill Pullman a appris les doigtés sous la direction d'un professionnel, en Californie, pour donner l'impression qu'il savait jouer.

À vous entendre évoquer votre collaboration avec David Lynch, on se demande si, pour lui, la musique n'est pas un élément aussi déterminant que la lumière ou les décors, pour ce qui est de modeler l'atmosphère, ou même d'infléchir l'orientation du film.

David vous dirait sans doute que, pour lui, la musique est l'élément le plus important. Ou du moins il m'a dit, et j'ai lu quelque part que, selon lui, la musique établit réellement le climat du film, contribue à mieux visualiser les choses. Indubitablement.

Il semble avoir trouvé en vous un véritable alter ego, l'équivalent sonore de son univers visuel. Avant de travailler avec vous, il avait collaboré avec ToTo et avec John Morris. Vous a-t-il parlé de ces expériences, qui semblent avoir été assez frustrantes… surtout en ce qui concerne *Dune*.

Sans doute, oui. Il m'a raconté quelques anecdotes. De toute évidence, entre nous, ça a collé dès le début. C'était très bien qu'il ait eu des expériences antérieures avec d'autres compositeurs. C'est un peu comme si un type était sorti avec quelques filles avant de rencontrer la femme de sa vie. Avec les autres, c'était pas mal… elles avaient toutes leur charme propre, mais il leur manquait ce petit quelque chose qui vous accroche.

▼ Angelo Badalamenti et David Bowie lors de l'enregistrement de *A Foggy Day In London Town*, reprise de Gershwin (1998).

© The Red Hot Organization

La plupart des films de David Lynch sur lesquels vous avez travaillé changent plusieurs fois de climat en cours de route, passent de la parodie à l'ironie ou à l'horreur… Cela vaut bien sûr pour *Sailor & Lula*, mais aussi pour *Blue Velvet*, qui est un film très ambigu. C'est d'ailleurs également le cas pour *Twin Peaks* ou *Lost Highway* : le climat varie sans cesse et la musique doit suivre le mouvement. Tandis que, pour *Une histoire vraie*, David Lynch se cantonne à un seul registre du début à la fin, un peu comme pour *Elephant Man*. Dans les deux cas, il s'agit de l'histoire d'un homme, du destin d'un homme, montré de façon très directe, très sentie. Les modulations n'y sont pas aussi contrastées que dans ses autres films. Avez-vous ce sentiment, en tant que compositeur ?

Face à *Une histoire vraie*, on éprouve le sentiment que les choses doivent posséder un caractère direct, beau, émouvant, simple, mais jamais niais… Il fallait que l'on soit ému par le personnage de Rose, et par la profonde sagesse de Richard Farnsworth, par la forme d'amour qu'ils manifestent, la forme la plus évoluée, l'affection fraternelle. Pour respecter tout cela, pour suivre ce mouvement, la musique ne pouvait pas se permettre des dissonances. Il fallait que cela reste aussi beau, aussi individualisé que possible.

Il y a eu beaucoup de films portant sur l'Amérique rurale. Je pense notamment à *Places in the Heart* (*Les Saisons du cœur*, 1984, de Robert Benton). D'ordinaire, la musique est franchement ringarde. Tout en vous aiguillant vers cette chaleureuse simplicité, David Lynch vous a-t-il mis en garde contre le danger de verser dans le sentimentalisme ?

C'est bien là tout le problème. Et la seule chose qui puisse vraiment faire la différence, entre le ringard et ce qui ne l'est pas, c'est la qualité de la mélodie. Une mélodie émouvante et belle peut parfaitement avoir un côté tragique, sans tomber dans la guimauve.

J'ai l'impression que le thème d'*Une histoire vraie* résume tout le film. Il est incroyablement triste. C'est à la fois un début et une fin, une lamentation et un espoir. Votre musique rend cette idée de manière très simple et très sophistiquée à la fois.

C'était le but que nous poursuivions, David et moi. Et que nous avons atteint, j'espère.

Il doit être extrêmement difficile d'écrire une musique empreinte à la fois de bonheur et de tristesse, qui évoque à la fois la fin de la vie et la vie elle-même. Est-ce une question d'orchestration ou de mélodie ?

Tout est affaire de mélodie. Ce qui compte, ce sont les petites notes que l'on invente lorsqu'on est tout seul avec le piano. La mélodie. Si elle est assez bonne pour que vous ayez des frissons quand vous la jouez avec un seul doigt sur le clavier, note à note, sans même chercher à faire des accords, c'est bon. Le reste est affaire d'orchestration. Il suffit de choisir les instruments et les timbres appropriés à l'émotion que vous voulez susciter. Mais l'essentiel, c'est la mélodie.

Vous faites le dessin, et vous ajoutez les couleurs ensuite.

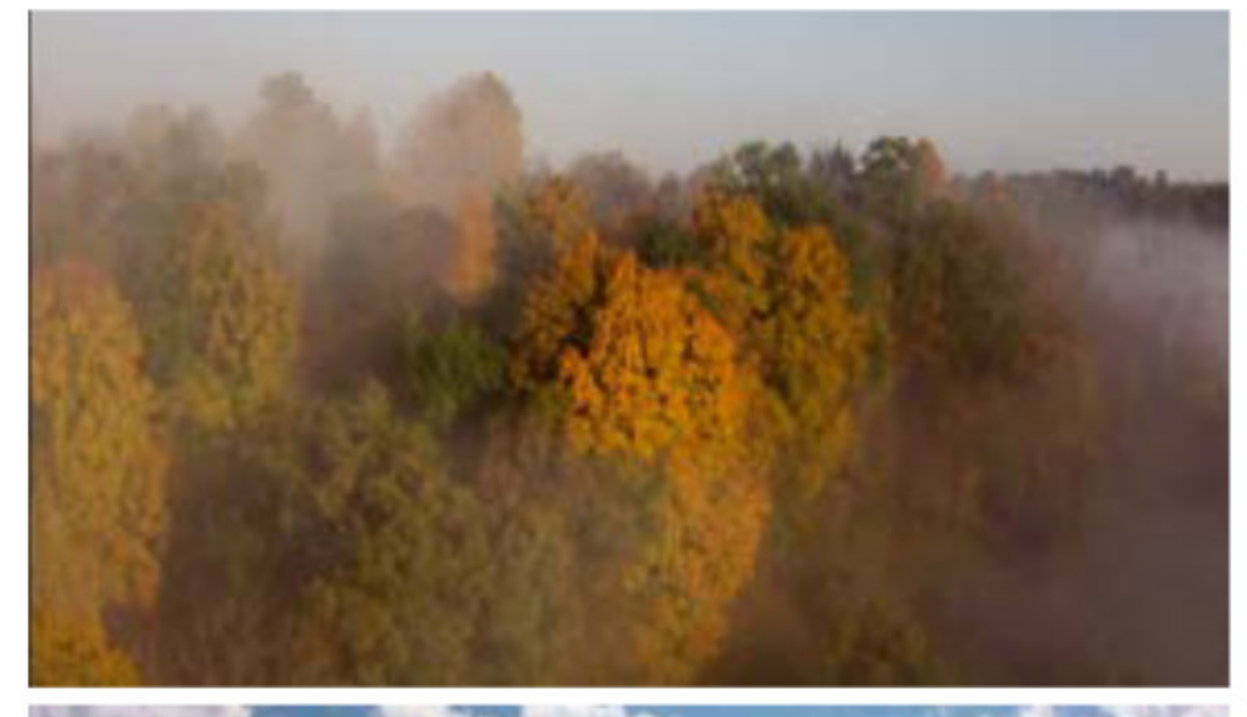
Si vous voulez. Mais le principal, c'est ce qui se passe lorsque je suis avec David, et qu'il me décrit le film qu'il envisage de faire. Et comme je vous le disais, dans 99% des cas, on garde ce qui sort en premier. C'est magique. ☆

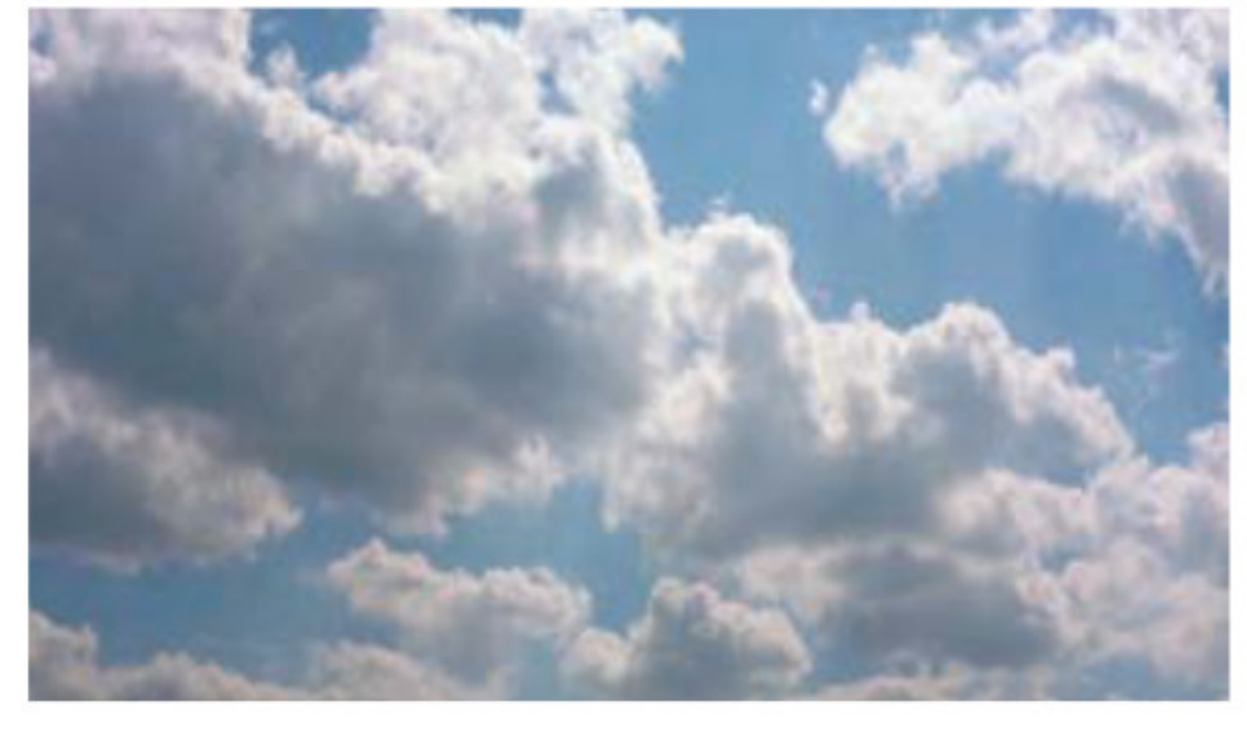
Entretien réalisé par Nicolas Saada le 5 octobre 1999.

Traduit par Sylvie Durastanti et Jean Pêcheux.

Cahiers du cinéma, n° 540, novembre 1999

▼ Les « grands paysages » d'*Une Histoire vraie*.





FLOTTER DANS LA MATIÈRE

Entretien avec
Mary Sweeney

Mary Sweeney a été la monteuse attitrée de David Lynch, de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* à *Mulholland Drive*, ainsi que la coscénariste d'*Une histoire vraie*, film dont elle est à l'origine. Autrement dit, une figure centrale d'une galaxie en perpétuelle expansion.

Vous avez collaboré avec David Lynch à partir de 1986 (*Blue Velvet*) jusqu'à 2006 (*Inland Empire*) à plusieurs postes, essentiellement au montage, mais également en tant que scénariste et productrice. Comment votre duo est-il né ?

Au début des années 1980, j'ai commencé à New York, en tant qu'assistante monteuse sur la post-production de *Reds* de Warren Beatty et de *Tendre bonheur* de Bruce Beresford. Mais nous avons dû déménager car mon mari partait étudier le droit à Berkeley, en Californie, et j'ai fini par être embauchée chez Sprocket Systems, la société fondée par George Lucas. J'ai alors eu la chance d'être présentée à Duwayne Dunham, le chef monteur de *Blue Velvet*. Son assistante n'étant pas disponible, il m'a engagée. Duwayne faisait une première version, David passait pour regarder, mais il était très peu présent dans la salle de montage. Au début des années 1990, au moment du pilote de *Twin Peaks*, je vivais à Washington, mais David et Duwayne ont souhaité que je revienne pour *Sailor & Lula*. L'année suivante, j'ai été engagée sur la saison 2 de *Twin Peaks*, toujours comme assistante. J'ai eu la chance de me voir confier la responsabilité de quelques scènes, ce qui est très rare. Pour véritablement apprendre le montage en tant qu'assistant, il faut qu'un chef monteur se risque à vous donner une scène entière à monter. J'ai pu travailler de cette façon sur les six premiers épisodes de la saison 2. Au moment de la post-production de l'épisode 7 de la saison 2, comme Duwayne assurait lui-même la réalisation, David m'a confié le montage. C'est la première fois que nous collaborions directement. À partir de *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, mon premier long en tant que chef monteuse, j'ai monté exclusivement ses films.

Nous partageons une façon de flotter dans la matière, un refus de verbaliser les choses avec clarté, un sentiment poétique qu'il faut garder à l'état de métaphore et transmettre au public.

À quoi tient votre relation privilégiée durant ces deux décennies ?

Notre travail sur l'épisode 7, notamment la scène de fin, a révélé que nous nous comprenions profondément. C'était la première fois que j'exprimais ma créativité dans le montage, et nous savions que nous allions continuer ensemble. Nous n'avons même pas eu besoin de le formuler. Je ne lui demandais jamais où il voulait en venir, le pourquoi du comment. De toute façon, il ne m'expliquait rien. David et moi sommes originaires de zones rurales des États-Unis, nous venons tous deux de familles conservatrices, heureuses, « normales », et nous aspirions à de plus larges horizons. Nous partageons une façon de flotter dans la matière, un refus de verbaliser les choses avec clarté, un sentiment poétique qu'il faut garder à l'état de métaphore et transmettre au public, inviter le spectateur à puiser dans son propre paysage émotionnel pour combler les espaces vacants.

En revoyant les films que vous avez faits avec lui, j'ai été frappée de voir combien, de *Twin Peaks* à *Mulholland Drive*, la tasse de café réapparaît en fil rouge comme un motif central des raccords. Par exemple, dans la scène où Naomi Watts se prépare un café dans l'appartement vide de la seconde moitié de *Mulholland Drive*, alors qu'elle est redevenue Diane Selwyn.

C'est un exemple qui prouve à quel point nous étions en phase : David et moi lisions exactement les mêmes choses dans l'interprétation des comédiens. La scène est très simple. Naomi se lève le matin et se fait un café. Son visage s'écroule, littéralement, la somme d'effroi et de dépression qui s'expriment dans son jeu sont bouleversants. David le voyait au tournage, je voyais la même chose dans les rushes et je montais la scène. Cela fonctionnait aussi pour des détails de jeu dûs au hasard plutôt qu'à un effort de performance. Je me sentais pleinement en confiance car je comprenais parfaitement David sur un plan émotionnel, en tant qu'artiste. Cela me fait penser à ce que m'a dit un jour Walter Murch à propos d'une sculpture du Christ recouverte d'un drap : une puissance supplémentaire, un surcroît de force se dégage de la forme cachée. Face à cette absence, à ce que l'on devine de ce sous-entendu, on s'investit beaucoup plus en termes d'émotion. C'est souvent du mystère que naît la puissance.

Dans *Mulholland Drive*, la scène nocturne où Camilla vient chercher Diane à l'arrière de la voiture et la conduit à travers bois jusqu'à la maison d'Adam constitue un point d'orgue du film. Comment le montage final d'une telle séquence a-t-il éclos ?

J'ai la chair de poule en y repensant, sûrement à cause de la chanson de Rebekah Del Rio. C'est incroyable, car j'ai dû voir cette scène des milliers de fois. Elle est emblématique du cinéma de David, de son imagerie du « rêve dans les bois », qui crée des sensations auxquelles je suis totalement réceptive. Laura Harring se penche d'une façon si particulière lorsqu'elle s'engage dans ce raccourci… Face à une telle scène, en tant que monteuse, tout ce que l'on a à faire, c'est se montrer *sensible (en français,* ndlr*)*, y répondre avec tous nos sens. J'étais très libre car je n'ai pas travaillé directement sur la musique d'Angelo Badalamenti. David l'ajoutait par petites touches une fois le montage image terminé, voire la modifiait pour la faire correspondre à la scène. En recevant les rushes, je savais exactement comment David avait conçu la scène.

On voit votre goût pour les transitions par fondu dans *Une histoire vraie*, dont vous avez co-écrit le scénario.

Une histoire vraie vient du fond de mon cœur. Il a été tourné dans le Midwest, en Iowa, non loin du Wisconsin, à l'endroit où sont ancrés tous mes souvenirs d'enfance. Mon père est né dans une exploitation laitière, mon grand-oncle possédait une ferme immense, et nous allions très souvent lui rendre visite. J'ai grandi à Madison, une ville de 250 000 habitants, mais nous nous trouvions à cinq minutes des champs et j'ai des souvenirs très vifs de ces paysages. Madison est construite autour de cinq lacs. Ces lumières, ces champs à perte de vue constituent ma mémoire, ces images sont très puissantes pour moi émotionnellement. Je cherche immédiatement des transitions dans les images à ma disposition, je peux en trouver dans n'importe quels rushes. C'est Bobby Zajonc, un chef opérateur exceptionnel, qui a réalisé toute la photographie aérienne d'*Une histoire vraie*. Le film s'ouvre sur une petite ville dont on survole les rues, puis on se dirige vers un immense champ de maïs. La plongée donne un sentiment d'abstraction visuelle, on ne comprend pas bien où l'on se trouve, j'adore ça. Les plans étaient tellement beaux que j'ai vite su que je les utiliserais pour des fondus. Le fondu est un outil proche du collage qui tend vers la peinture visuelle, et je suis également peintre.

Avec le neuroscientifique Jonas Kaplan, vous avez réalisé pendant le confinement un podcast intitulé FLOAT, consacré à la relation entre arts et sciences. Vous enseignez également un cours lié aux neurosciences à l'université depuis 2011. Comment liez-vous ce domaine au cinéma ?

D'abord, c'est par un biais analytique que j'ai abordé le cinéma, en étudiant la sémiologie avec Christian Metz à Paris dans les années 1970. Lorsque nous avons remonté le pilote de *Mulholland Drive* pour en faire un long métrage, nous étions en 2001, c'est-à-dire dix ans avant que je ne commence à me plonger dans les neurosciences. Mais j'étais déjà en train de m'y intéresser, simplement ce n'était pas conscient, je ne le comprenais pas encore. À partir de 2010, la recherche neuroscientifique consacrée au domaine de la créativité a explosé. Les articles scientifiques de type « Voici ce qui se passe dans votre cerveau lorsque vous lisez de la poésie » m'ont permis de comprendre que je n'exprimais pas pleinement ma créativité. La meilleure façon d'explorer quelque chose, c'est de l'enseigner à d'autres personnes, et en 2011 j'ai ainsi créé à l'USC (University of Southern California) un cours intitulé « Dreams, the Brain, and Storytelling ». Nous étudions le réseau du mode « par défaut », cet espace cérébral privilégié où les idées abondent. Dans le montage, cette phase de recherche, d'errance dans la matière, de flottement dans les rushes, permet de voir émerger la scène, de la révéler profondément. Un mode de rêverie par défaut, distinct de la méditation, s'enclenche, une zone spécifique du cerveau qui s'active aussi lors de la marche, de la nage, ou sous la douche – l'eau peut jouer un rôle important dans ce processus. Après avoir amassé suffisamment de matière, les fonctions exécutives du cerveau prennent le relais. Alors on peut se mettre à peindre ou à écrire un scénario. ☆

Entretien réalisé par Cloé Tralci le 18 juin 2023, au Midnight Sun Film Festival de Sodankylä.

© Buena Vista Pictures / Everett Collection / Aurimages

▲ Mary Sweeney sur le tournage d'*Une Histoire vraie* (1999).

UNE COMPLICITÉ IDÉALE

Entretien avec
Barry Gifford

Auteur du roman *Wild at Heart* qui deviendra un célèbre film de David Lynch, *Sailor & Lula*, Barry Gifford fut également co-scénariste de *Lost Highway*. Il nous parle avec enthousiasme de sa collaboration étroite et précieuse avec un cinéaste aussi sérieux que plein d'invention.

Quand avez-vous rencontré David Lynch ? Étiez-vous familier de son œuvre auparavant ?

Je connaissais certains de ses films. À la fin de l'année 1989, Monty Montgomery (qui deviendra l'un des producteurs de *Sailor & Lula*) est venu me voir. Il m'a dit qu'il partait à Washington pour commencer le tournage d'une série que David allait réaliser – à l'époque ça s'appelait *The Northwest Passage* – et c'est devenu *Twin Peaks*. Il m'a demandé sur quoi je travaillais, je lui ai répondu que je venais de finir un roman qui serait publié en avril à New York. Il m'a demandé s'il pouvait le lire. J'ai accepté qu'il emporte le manuscrit parce que je lui faisais confiance, mais je lui ai demandé de ne le montrer à personne, car j'étais encore en train de reprendre certains chapitres. Il l'a emporté en songeant à l'adapter lui-même et, deux jours plus tard, j'ai reçu un appel de David Lynch : « *Je viens de lire* Wild at Heart (Sailor & Lula) *et je veux en faire un film. – Ok, discutons-en, quand voulez-vous le faire ? – Tout de suite. Dès que j'aurai terminé ce tournage.* » Il était en train de tourner le pilote de *Twin Peaks*. Très vite, il m'a proposé d'écrire le scénario. J'ai refusé parce que j'étais pris par l'écriture de la suite de *Wild at Heart*, *Perdita Durango*. Je lui ai dit : « *Pourquoi vous ne le faites pas vous-même ? Envoyez-le-moi et je vous dirai ce qui ne va pas.* » C'était assez drôle. Il a ri, moi aussi, et c'est exactement ce qui s'est passé.

Vous n'avez donc pas travaillé sur l'adaptation de votre roman ?

Non, c'est lui qui a écrit le scénario et il me l'a envoyé. Ce qui est amusant, c'est que le premier jour du tournage j'étais sur le plateau, assis à côté de Nicolas Cage et Laura Dern, et David m'a dit : « *Comment trouves-tu le scénario, maintenant ? – Il est bien, il n'a qu'un seul défaut. – Lequel ? – Certains des dialogues les plus importants du roman sont passées à la trappe, par exemple, quand Lula dit "This world is really wild at heart and weird on top".* » Il a regardé le scénario. « *Bon sang, Barry, tu as raison !* » Et il a réinjecté la phrase dans le scénario, à l'endroit idéal : vers la fin, quand Lula est dans la chambre du motel. Elle est enceinte et elle parle à une petite statue de cheval.

A-t-il ajouté de nouveaux éléments dans son adaptation ?

Bien sûr. Il a ajouté les références au *Magicien d'Oz* et quelques scènes, mais, le plus important, c'est qu'il avait compris qu'il s'agissait d'une véritable histoire d'amour. Il a gardé ça, il aimait les personnages. Il a repris 80% des dialogues. Les personnages et l'histoire l'ont vraiment inspiré. Il a d'ailleurs filmé tous les chapitres du livre. Dans l'un des coffrets DVD, on peut trouver en bonus de nombreuses scènes coupées, pour une durée d'environ 1h15. Il faut dire que la première version durait 3h30.

Et que pensez-vous du résultat final ?

Il est clair pour moi que le film est très distinct du livre, et doit l'être, nécessairement. Il doit y avoir des ajouts, des retranchements… Je ne vais pas m'étendre sur les détails, mais j'ai beaucoup aimé le film de David. Quand nous étions à Cannes pour le montrer, Monty Montgomery m'a dit : « *Ça ne sera plus jamais aussi facile.* » La façon dont tout s'est combiné, dont Monty a acheté les droits, dont David et moi nous nous sommes pris d'affection l'un pour l'autre, et tout cela… Chaque étape s'est

▲ Laura Dern dans *Sailor & Lula* (1990).

enchaînée : bang, bang, bang. Il avait raison, ça n'a plus jamais été aussi simple. Le film a remporté la Palme d'or, ça a lancé les choses. J'ai publié huit romans et nouvelles estampillés *Sailor & Lula*. Le deuxième, *Perdita Durango*, a été adapté au cinéma par Alex de la Iglesia. J'en ai écrit le premier scénario. À chaque fois, les gens revenaient à *Sailor & Lula*. Ils sont devenus des figures un peu iconiques, et c'est une bonne chose pour nous deux. D'ailleurs, il a appelé sa fille Lula d'après mon personnage.

Que s'est-il passé entre *Sailor & Lula* et *Lost Highway* ? Avez-vous maintenu un dialogue avec David Lynch pendant cette période ?

➖ Tout le temps, oui.

Quel genre de dialogue ?

➖ Notre collaboration suivante – je crois que c'était deux ans après (nous avions eu plusieurs autres projets ensemble) – était un programme pour HBO, *Hotel Room*. On m'a demandé d'écrire deux histoires, j'en ai écrit trois, réunies dans le livre *Hotel Room Trilogy*. Deux ont été tournées : *Tricks* et *Blackout*. Je les ai écrites seul, et David a fait un excellent travail de réalisateur. Ce qui est dommage, c'est qu'HBO avait une idée différente de ce que devait être la série et, malheureusement, ils ne l'ont pas continuée. Mais, les textes d'*Hotel Room Trilogy* sont joués au théâtre dans le monde entier, et c'est très bien ! Ensuite, nous avons parlé de deux ou trois autres films potentiels, puis David a mis une option sur les droits de mon roman *Night People* et il l'a gardé à l'esprit pendant une longue période. Il ne pouvait pas s'empêcher de réfléchir à la manière de l'adapter au cinéma. Il me disait : « *Il y a deux lignes de dialogues dans le livre que j'aime beaucoup, je veux les utiliser.* » Puis je lui ai dit : « *Tu sais, nous sommes tous les deux capables d'avoir des idées originales ; écrivons quelque chose de nouveau* », et c'est devenu *Lost Highway*.

Il est clair pour moi que le film est très distinct du livre, et doit l'être, nécessairement. Il doit y avoir des ajouts, des retranchements...

Comment l'idée du film a-t-elle émergé ?

➖ Elle vient de mon roman *Night People*. David a eu l'idée de quelqu'un qui filmerait la vie d'un couple, et nous en avons fait les quarante-cinq premières minutes du film. David aimait vraiment certains dialogues de mon roman. Par exemple, deux femmes sont dans une voiture, en route pour aller voir leurs amants, et l'une dit à l'autre : « *Tu sais, nous sommes juste deux Apaches chevauchant sauvagement sur une autoroute perdue [lost highway]* ». Cette phrase l'a inspiré et nous sommes partis à la découverte de ce qu'il y avait sur cette autoroute perdue.

Comment avez-vous collaboré avec lui pour l'écriture ? Qui faisait quoi ?

➖ Il venait dans mon studio près de San Francisco, et nous travaillions ensemble tous les jours. Au bout de deux semaines, nous sommes arrivés à une première version du script. Puis, j'ai dû aller en Espagne pour la promotion d'un autre livre. Pendant ce temps, chacun de notre côté, nous avons relu ce premier jet, mais il ne nous a pas plu, à David comme à moi. Ce n'est

© Propaganda Films

▲ Barry Gifford sur le tournage de *Sailor & Lula* (1989).

pas que nous ne l'aimions pas, mais le problème, c'est qu'il y avait trop de moments vraiment drôles. Pour obtenir le résultat que nous souhaitions, et pour raconter l'histoire de quelqu'un qui a ce *breakdown* mental, il nous fallait être très sérieux et mettre plus de gravité un peu partout. Nous devions donc faire des changements. Nous avons écrit une autre version du scénario. Mais David et moi avons toujours conservé un principe : nous travaillions ensemble, de manière très étroite. Nous sommes très complémentaires en ce sens. Je pense que nous avons besoin de nous inspirer l'un de l'autre. C'était une très bonne expérience de travail.

Et d'où vient cette idée de changer de personnage principal au milieu du film ?

Quand le film est sorti, certains spectateurs étaient troublés par l'idée qu'une personne devienne quelqu'un d'autre, mais cela arrive en permanence. C'est une situation psychologique qui existe. Des gens vivent ce genre de fracture quand ils essaient de s'échapper de quelque chose. C'est particulièrement compréhensible dans ce cas-là, où le personnage principal – Fred Madison au début – se trouve avoir tué sa femme sans s'en souvenir. Quand j'étais dans l'avion pour l'Espagne, après l'écriture du premier jet, il se trouve que j'étais assis à côté d'une femme qui était psychiatre et enseignait à l'école de médecine de Stanford University. Elle ne savait pas qui était David Lynch, ni qui j'étais (elle ne regardait jamais la télévision et n'allait pas au cinéma souvent). Je lui ai demandé de me parler de cet état particulier. Elle a répondu que c'est une situation clinique appelée fugue psychogène. Il y a des études sur ces personnes qui essaient de s'échapper de cette façon. J'ai appelé David et lui ai dit : « *On est dans les clous, c'est une situation clinique. On peut partir sur cette base.* » Nous avions obtenu la confirmation scientifique de notre intuition.

Pour vous, *Lost Highway* est-il un film noir ou quelque chose d'autre ?

Je vais vous dire mon sentiment sur l'usage des mots « film noir ». C'est une expression très galvaudée. D'une certaine façon, c'est devenu une catégorie fourre-tout. Dire que *Lost Highway* est un film noir… Il en a les traits, mais il ne ressemble pas à ce qui a été fait avant. Ce n'est pas du tout pour m'envoyer des fleurs, mais nous avons créé une histoire complètement inédite. Le réalisateur espagnol Bigas Luna, un grand ami à moi (aujourd'hui décédé), m'a écrit après avoir vu le film. Il disait : « *Les quarante-cinq premières minutes de* Lost Highway, *c'est le film le plus effrayant que j'ai jamais vu. Ça ne ressemble à rien d'autre et ça introduit la suite.* » Quelqu'un se met à péter les plombs, vous voyez, à changer d'identité, à devenir quelqu'un d'autre, mais pas volontairement. C'est un phénomène que je n'avais pas envie d'expli-

quer. D'ailleurs, David et moi nous étions mis d'accord pour ne jamais expliquer le film. Aujourd'hui, je crois que *Lost Highway* est mieux compris qu'à sa sortie, il y a vingt-six ans.

Étiez-vous présent sur le tournage du film ?

➡ Je n'avais été là que de temps en temps pour *Sailor & Lula*, mais pour *Lost Highway* j'étais présent pendant tout le tournage. David voulait que je sois assis à côté de lui. Il m'a dit que c'était la première fois qu'il demandait à l'auteur d'être sur le plateau. Il y avait aussi des répliques qu'il fallait ajouter ou changer en cours de tournage, parce que de nouveaux personnages s'ajoutaient au casting, au fur et à mesure, et je devais écrire leur texte. Donc pour *Lost Highway*, j'étais là pendant 90 à 95% du tournage. Même après, lorsque Mary Sweeney montait le film, j'étais à ses côtés à certains moments, puis David et moi avons vu le film et nous étions d'accord sur l'idée qu'il fallait enlever vingt minutes. Miraculeusement, nous avions tous deux les mêmes vingt minutes en tête. Je raconte ça comme un conte de fées (*rires*) mais ce n'en était pas un : cela nous a demandé énormément de travail.

J'ai lu une version complète du scénario de *Lost Highway* (publiée en français par les éditions des Cahiers du cinéma) et je me rappelle qu'il était plus explicite que le film. Il y avait plus d'explications dans le scénario complet.

➡ Je ne sais plus, je n'ai pas lu le scénario depuis vingt-cinq ans. Mais, comme David a toujours dit, le scénario est un plan : vous suivez ce plan autant que vous pouvez, comme vous pouvez. Donc bien sûr que ça évolue, en ce sens ça devient « organique ». Je n'aime pas beaucoup ce mot qui est souvent mal employé mais un scénario doit toujours rester un objet vivant, avec lequel on joue et dont on bouge des segments. Je n'ai pas d'autre réponse. J'ai le script ici, mais pourquoi le lirais-je ? Le film est terminé et c'est ça qui compte.

Quand le film est sorti, certains spectateurs étaient troublés par l'idée qu'une personne devienne quelqu'un d'autre, mais cela arrive en permanence.

Que pensez-vous du résultat ? Est-ce votre film favori de David Lynch ?

➡ Mon favori, c'est *Tricks*, la première pièce d'*Hotel Room*, avec Harry Dean Stanton et Freddie Jones de la Royal Shakespeare Company. Il y a d'ailleurs des éléments de *Tricks* qui se retrouvent dans *Lost Highway*. Je pense que ce n'est pas comparable à Pinter, ou à ce genre de chose, mais c'est une grande œuvre de David. Ça dure trente minutes, et c'est ma collaboration préférée avec lui.

Comment décririez-vous Lynch, quelles sont ses plus grandes qualités en tant que réalisateur ?

➡ C'est un type très sérieux. Et un artiste. Il a commencé comme peintre, il peint toujours, il expose. Mais il est aussi très littéraire, c'est pourquoi les dialogues sont importants pour lui. Nous n'avons jamais eu de conflit et, sur le plan personnel, nous sommes devenus très amis. Nous avons vraiment continué à nous respecter et à respecter nos travaux respectifs. Cette amitié, ce respect est la meilleure chose qui est sortie de toute ces expériences en commun. ☆

Entretien réalisé par Thierry Jousse, au téléphone, le 2 octobre 2023. Traduit par Circé Faure.

▼ *Lost Highway* (1997).

Les herbes folles
Lynch maître des récits

par Thierry Jousse

On a beaucoup décrit, étudié, disséqué les films de David Lynch en termes de sensorialité, d'ambiances, d'irrationalité, de mystère… Pourtant, plus le temps passe, plus ce cinéma, qui semble de prime abord insaisissable, apparaît, en réalité, comme hyper narratif. On ne dira pas que la narration en est l'alpha et l'omega, le point ultime vers lequel tout converge, mais plutôt que les récits y prolifèrent comme des herbes folles et que la place du spectateur apparaît comme une question centrale pour l'auteur de *Blue Velvet*.

Venu de la peinture, David Lynch s'est distingué, à ses tout débuts, par une approche très plastique qui s'apparentait parfois au cinéma d'animation, en particulier dans ses premiers courts métrages et même dans *Eraserhead*. Dans ces premiers essais, le travail sur la matière et sur les formes saute aux yeux, et la narration paraît secondaire. Pourtant, si on y regarde d'un peu plus près, des fragments de récit flottent dans l'air de *The Grandmother*, son troisième court métrage. Un jeune garçon martyrisé par des parents très antipathiques en est la figure centrale. Pour échapper à cette situation traumatisante, il construit un monticule de terre qui finit par recréer la figure de sa grand-mère. Cet enfant, qui s'adonne à la sublimation, peut être vu comme un double du cinéaste et comme l'invention d'une figure d'artiste que Lynch reprendra, d'une autre manière, dans *Eraserhead*, même si l'enjeu de ce premier long métrage est sans doute d'un autre ordre. Le film évoque de manière brutale, à la fois littérale et métaphorique, le désarroi d'un couple face aux cris incessants de leur enfant en bas âge. L'apparente bizarrerie du film et de son univers pesant et saugrenu n'est peut-être qu'un masque qui dissimule le vrai sujet autobiographique d'*Eraserhead*, puisqu'on peut y déceler les échos de l'expérience intime vécue, quelques années auparavant, par le cinéaste, père d'une petite fille, Jennifer (qui réalisera beaucoup plus tard le curieux *Boxing Helena*).

Avec *Elephant Man* et *Dune*, deux films de commande, David Lynch entre de plain-pied dans le monde de la narration. Mais c'est surtout dans *Blue Velvet*, son quatrième long métrage, que le cinéaste expérimente ses propres procédures de récit. Objet hybride, *Blue Velvet* est incontestablement inspiré par Hitchcock et par une logique du suspense, en particulier dans sa première partie. Les incursions répétées de Jeffrey (Kyle MacLachlan) dans l'appartement de Dorothy Valens (Isabella Rossellini) sont autant de moments où le spectateur est en position d'attente. L'imminence d'une catastrophe et la peur délicieusement enfantine qui découle de ces situations dangereuses sont les moteurs d'un récit théâtralisé où se jouent une série de scènes primitives, dont la plus spectaculaire est l'accouplement monstrueux de Dorothy et Frank (Dennis Hopper) auquel Jeffrey assiste impuissant. Jeffrey est d'abord le substitut du spectateur, avant d'être initié à son tour au mal, et de faire son entrée au cœur d'un univers à la fois terrorisant et grotesque, et surtout séduisant, voire même très stimulant. *Blue Velvet* se distingue tout particulièrement par son jeu sur un monde dédoublé qui fait coexister le visible et l'invisible, un monde apparent et un monde caché qui finissent par se rejoindre dans la plus belle séquence du film, l'irruption nocturne de Dorothy, nue et défaite, en plein cœur du lotissement tranquille où habitent Jeffrey et Sandy (Laura Dern).

Désormais, le cinéma de Lynch va suivre les méandres d'une narration en proie à un dédoublement chronique. Le monde de *Twin Peaks*, la série, en est l'une des premières preuves. La petite ville de Twin Peaks

© Coll. Cahiers du cinéma

▲ *Blue Velvet* (1986).

est en effet trouée de l'intérieur par la mort de Laura Palmer et par les horreurs cachées que cet événement inaugural fait remonter à la surface. Surtout, la série *Twin Peaks* permet à Lynch et à son complice Mark Frost de faire proliférer les récits dans une forme résolument polyphonique. Le foisonnement des personnages qui peuplent la petite ville projette une multitude d'éclats narratifs qui s'entrecroisent en permanence et forment la matière métamorphique de la série. Dale Cooper (Kyle MacLachlan) en est à la fois le spectateur et le metteur en scène. Véritable démiurge fantasmé, l'agent Cooper élève le récit policier au rang d'un art divinatoire et alchimique qui cherche moins à résoudre les énigmes de ce monde détraqué qu'à se hausser à son niveau pour inverser les polarités, c'est-à-dire faire passer le Mal qui ronge la petite ville du côté du Bien. Le tout avec un succès très relatif puisque la deuxième saison de la série s'achève sur l'image d'un Dale Cooper, prisonnier de la Black Lodge, c'est-à-dire de l'antre du Mal. L'intelligence de Lynch est d'avoir, dans le prequel *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, su se concentrer sur le personnage qui flottait tel un fantôme au-dessus de la série, Laura Palmer (Sheryl Lee). Ici, tout en conservant le principe d'un monde dédoublé, le regard est essentiellement monophonique. Lynch épouse, avec une certaine cruauté, la trajectoire éprouvante de sa Marilyn de province, transformée en martyre de l'inceste. Contrairement à ce qu'on pourrait croire de prime abord, le récit du film a quelque chose de limpide et prend la forme d'un requiem presque rossellinien à la gloire posthume d'une Jeanne d'Arc coupée en deux et sacrifiée sur le bucher d'une Amérique corrompue de l'intérieur.

Blue Velvet se distingue tout particulièrement par son jeu sur un monde dédoublé qui fait coexister le visible et l'invisible, un monde apparent et un monde caché

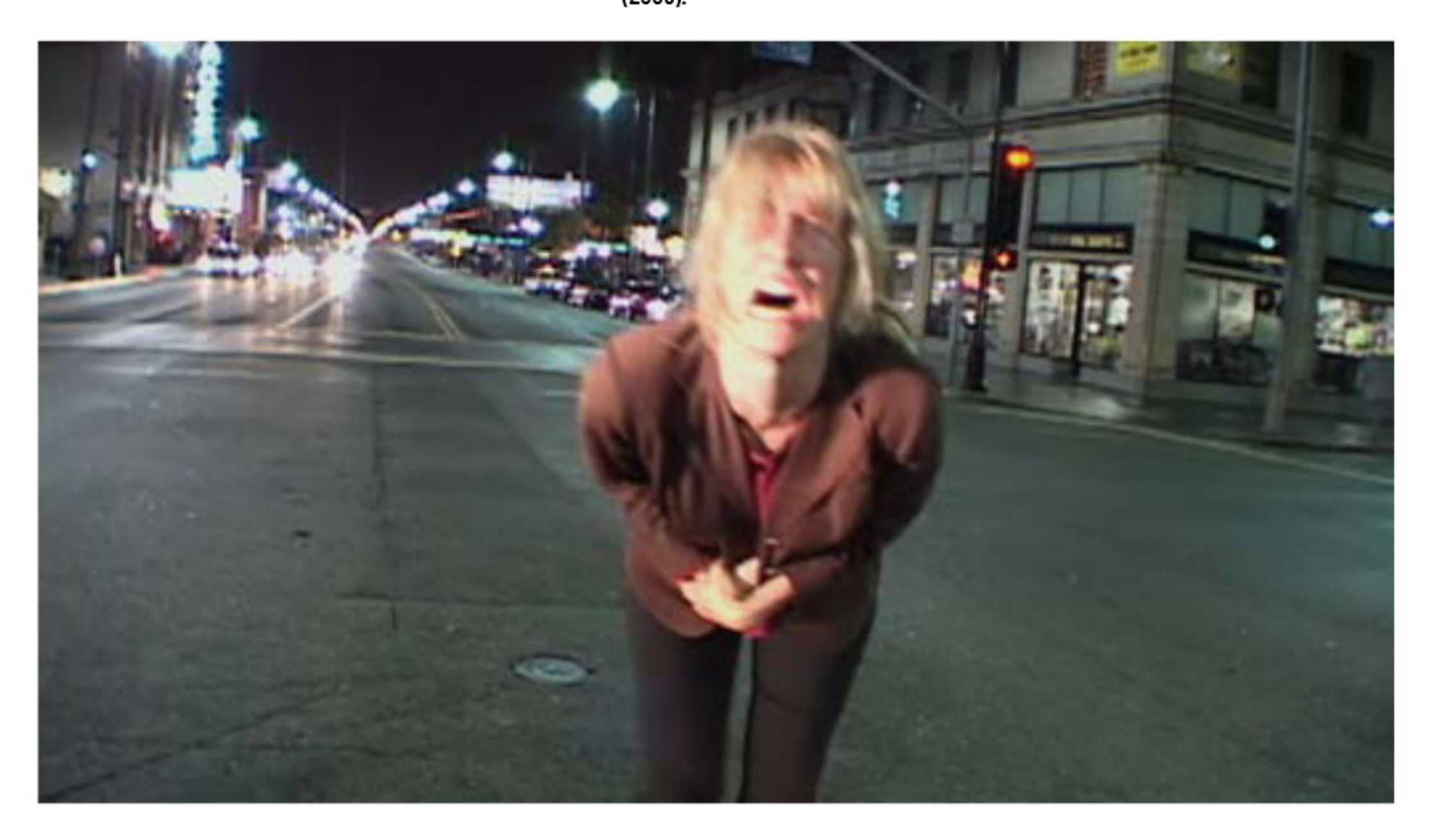
Dans *Lost Highway*, la question du dédoublement est plus centrale encore. Avec son fameux changement de personnage, après quarante minutes de film, Lynch pousse le curseur un peu plus loin. Sous l'influence de ce coup de force narratif, le temps se désarticule, l'identité vacille, la métamorphose règne et, fort logiquement, le film disjoncte littéralement. Pourtant, Lynch retombe, à sa façon, sur ses pieds, puisque *Lost Highway*, dans un puissant effet de boucle, s'achève là où il avait commencé. Il en résulte une narration parfaitement circulaire qui enferme le spectateur dans un monde où l'inquiétante étrangeté est partout et où règne un malaise de tous les instants. Ce sentiment d'enfermement nous place en quelque sorte au cœur du film, comme si nous étions partie prenante de l'agencement créé par Lynch, lovés dans ce récit perturbant. De ce point de vue, *Lost Highway* est un grand film de narration, un peu à la manière des œuvres ensorcelantes d'Apichatpong Weerasethakul, telles *Tropical Malady* ou *Oncle Boonmee*. Non seulement Lynch ne rompt pas avec la narration, mais il propose, au contraire, une narration amplifiée qui intègre puissamment le spectateur et ses capacités interprétatives à son fascinant dispositif.

Mulholland Drive se place dans la continuité directe de *Lost Highway*. Là encore, le film est coupé en deux, mais la césure se situe cette fois-ci beaucoup plus tard dans le cours du récit. Jamais autant que dans *Mulholland Drive* Lynch n'aura joué avec son spectateur, puisqu'il lui propose explicitement d'interpréter cette dernière partie, à la lumière de ce qu'il a vu avant. • • •

Le film devient alors un jeu de miroirs interactif. Les indices disposés dans la première partie d'une manière qui paraissait quelque peu aléatoires sont implacablement redistribués et compressés dans la seconde. L'herméneutique devient la question centrale de *Mulholland Drive*, objet d'un déchiffrement infini. Jeu de rôles lui aussi adossé aux collines d'Hollywood, *Inland Empire* est comme l'envers de *Mulholland Drive*, son contraire autant que son complément. Le glamour à la fois obscur et lumineux de *Mulholland Drive* laisse place à l'image brute et presque repoussante d'*Inland Empire*. La caméra colle au visage de Laura Dern, produisant un effet d'étouffement qui exclut d'autant plus le spectateur que le récit est au diapason. *Inland Empire* est un film presque irrespirable dont la matière semble tissée des songes et autres projections fantasmatiques de son héroïne. Ce qui en fait une véritable machine de guerre contre la séduction de *Mulholland Drive*. En mettant le spectateur littéralement hors-jeu, Lynch a réalisé, avec *Inland Empire*, son film le moins narratif.

Reste *Twin Peaks: The Return*, retour sur les lieux d'un crime presque parfait, vingt-cinq ans après. Comme dans *Mulholland Drive*, Lynch propose ici une fusion entre série et film, mais d'une manière opposée. Dans *Mulholland Drive*, il faisait entrer la forme sérielle dans le cadre serré d'un long métrage. Dans *Twin Peaks: The Return*, il fait, au contraire, imploser la forme sérielle en proposant, sous le masque d'une hypothétique troisième saison, un long métrage de 18 heures aux tours et détours presque infinis. La narration devient ici, plus que jamais, un fantastique terrain d'expérimentation qui permet à Lynch de ramasser tout son cinéma et d'explorer, en même temps, un nombre presque incalculable de genres, de la comédie au mélodrame, en passant par le burlesque, le film noir, le fantastique, la sitcom, la poésie à la Cocteau ou même le western. Comme dans *Mulholland Drive*, c'est l'amnésie d'un personnage (Dale Cooper) qui est au principe du récit. Mais, dans *Twin Peaks: The Return*, recouvrer la mémoire est un processus qui prend beaucoup plus de temps et qui passe par nombre de digressions apparentes. Cette véritable saga, qui prend la forme d'une odyssée hyper narrative, est le couronnement du cinéma de David Lynch, un chef-d'œuvre terminal qui inclut le vertige du temps qui a passé entre le début des années 1990 et le milieu des années 2010. Dans *Twin Peaks: The Return*, les récits, partagés entre terreur et loufoquerie, se déploient à l'infini, nous donnant le sentiment d'un objet miroitant et inépuisable qui ne se réduit pourtant jamais, contrairement à beaucoup de séries contemporaines, à sa logique narrative, mais qui s'en sert pour produire le sentiment d'un monde en perpétuelle expansion, naviguant dans un espace-temps tout à la fois vivant et fantomatique. Assurément, un aboutissement. ☆

▼ *Inland Empire* (2006).



▲ De haut en bas et de gauche à droite : deux images du court métrage *The Grandmother* (1969), le couple à rude épreuve dans *Eraserhead* (1977), Kyle MacLachlan et Isabella Rossellini dans *Blue Velvet* (1986), début et fin de *Lost Highway* (1997), Dale Cooper dans *Twin Peaks* saison 1 (1990) et 3 (2017).

UNE ROUTE HYPNOTIQUE

Claire Denis

Cinéaste marquée par un goût pour la stylisation, Claire Denis ne pouvait être que sensible à l'étrangeté des films de Lynch. Remontant le temps, d'*Eraserhead* à *Mulholland Drive*, elle décrit un cinéma hanté par la violence et par les paysages d'une Amérique qui fait peur.

Comment avez-vous rencontré le cinéma de David Lynch ?

➡ Je suis allée voir *Eraserhead* à sa sortie. Ce n'était pas un choc cinéphilique à proprement parler. C'était plutôt la découverte d'un cinéaste plastiquement différent, à part. Le film m'a énormément plu, mais comme quelque chose d'un peu étranger à moi et même au cinéma que j'aimais. Je n'étais pas dans la stupeur, comme l'ont été certains spectateurs à l'époque. J'avais l'impression que ça faisait référence à des images ou à une culture de l'image que j'avais déjà rencontrées. Après, il y a eu *Elephant Man*. C'était un récit parfait qui n'avait rien à voir avec *Eraserhead*. Comme une façon de prendre une histoire vraie pour en faire un film d'épouvante, pratiquement. Mais sans les artifices du film de genre. C'était comme un conte ou même plutôt une fable, avec une sorte de happy end. Ensuite, il y a eu *Dune*. J'y suis allée un peu à reculons. Beaucoup de gens avaient dit que c'était raté. Dans ces cas-là, on se sent obligé d'aimer, au moins un peu. J'ai du mal à entendre dire qu'un film est totalement raté, que le cinéaste s'est planté complètement. J'ai tendance à penser que je trouverai toujours des choses intéressantes dans un film réalisé par un cinéaste qui m'intéresse. Ce fut le cas pour *Dune*. Deux ans plus tard, je suis allé voir *Blue Velvet*. J'avais l'impression de quelqu'un qui, après s'être fait presque injurier pour *Dune*, avait besoin de passer à autre chose. J'avais une vraie curiosité. Devant *Blue Velvet*, étant asthmatique, j'avais l'impression d'étouffer pendant une bonne partie du film. C'est un film gorgé de nuit. Les couleurs, les costumes, les dialogues… tout me donnait l'impression que c'était la violence

de l'Amérique élevée à une très grande puissance. Les physiques des personnages n'étaient pas faits pour être en empathie avec le spectateur mais pour représenter des images rongées par cette violence américaine. Il n'y avait pas grand-chose qui pouvait les protéger. Ils allaient forcément être touchés par le mal ou en souffrir.

Et *Sailor & Lula* ?

J'ai le souvenir d'un film rempli d'intensité amoureuse envers et contre tout. C'est comme si le destin amoureux du couple lui permettait d'échapper à tout. Tout est censé tourner mal pour les deux personnages, mais, finalement, ils arrivent tout de même jusqu'à Los Angeles. J'avais été particulièrement impressionnée par la scène de l'accident au bord de la route, quand la voiture ralentit et s'arrête un peu. D'ailleurs, j'ai essayé plusieurs fois, dans trois de mes films, d'inventer une scène pour que, la nuit, on voit un accident au bord de la route.

***Twin Peaks: Fire Walk With* Me a été très mal accueilli à Cannes et à sa sortie. Et, quelques temps après, j'ai entendu dire que Jacques Rivette avait beaucoup aimé le film. Je l'ai revu et j'ai complètement changé d'avis.**

Jacques avait une façon tellement impérieuse de défendre les films que plusieurs fois il m'a fait revoir des films pour le meilleur. Et je comprenais très bien pourquoi il avait aimé *Twin Peaks: Fire Walk With Me*. J'ai le sentiment qu'il aurait aimé avoir la liberté de faire un film comme ça.

Puis il y a *Lost Highway*...

C'est peut-être là qu'a eu lieu ma vraie rencontre avec David Lynch, et que son cinéma a commencé à me concerner beaucoup plus. Avant, c'était comme un étranger admirable. Et tout à coup, devant *Lost Highway*, j'avais l'impression que tout le film avait un impact sur moi, tout le temps. Un impact complètement physique. À un moment donné, j'ai pensé que les lignes jaunes de la route, filmées comme elles le sont dans *Lost Highway*, appartenaient au registre de l'hypnose. Et que cette hypnose allait me permettre d'accepter un changement de personnage en cours de route, l'irruption d'un autre qui n'est pas tout à fait humain, ou un final fantomatique. J'ai adoré penser ça, ressentir ça. J'ai chez moi une reproduction d'une photo de Robert Frank qui est exactement cette image de l'autoroute, avec la ligne blanche et le même cadrage. C'est une image très forte, mais, comme elle est fixe, elle n'hypnotise pas. Elle oblige celui ou celle qui la regarde à s'imaginer prendre la route aux États-Unis, à être *on the road*. Alors que dans *Lost Highway* il s'agit d'une hypnose qui va faire mal.

Devant *Blue Velvet*, étant asthmatique, j'avais l'impression d'étouffer pendant une bonne partie du film.

C'est une route intérieure...

Un jour, je suis allé me faire hypnotiser par curiosité. Ça n'a rien arrangé dans ma vie. En revanche, c'est extraordinaire, mais ce n'est pas si intérieur que ça, malgré tout. C'est un travail qui a besoin d'un support, un son, une image, quelque chose à quoi tu peux t'accrocher pour que ça puisse entrer à l'intérieur de toi. Je pense que c'est ce que fait Lynch dans *Lost Highway*. Une fois, j'étais à Los Angeles et

▼ L'autoroute « hypnotique » de *Lost Highway* (1997).

quelqu'un m'emmenait faire une interview quelque part. Tout à coup, j'ai dit à la personne de s'arrêter car j'avais reconnu le virage et le mur gris, avec la porte, que l'on voit dans *Lost Highway*. Et le conducteur m'a tout de suite dit que c'était la maison de David Lynch. J'étais complètement ébahie. C'est vrai que ce virage et ce mur sont impressionnants. Dans *Lost Highway*, comme c'est filmé au grand angle, il y a un malaise immédiat. Et puis, il y a cette rupture au milieu du film. Une rupture pareille pourrait faire qu'on se désintéresse du récit, mais c'est l'inverse qui se produit. C'est-à-dire qu'on essaie de raccorder ce nouveau personnage à ce qui s'est passé avant. On y arrive un petit peu, seulement avec Patricia Arquette. Sinon, on ne peut pas… Quand elle apparaît dans le garage avec une autre couleur de cheveux, on est comme soulagé. On se dit qu'on va enfin pouvoir essayer de retendre ce fil qu'on avait perdu. Ce qui n'est d'ailleurs pas tout à fait vrai.

Il y a une chose dont on n'a pas encore parlé, c'est la manière dont Lynch travaille le son. Aujourd'hui, c'est presque devenu un cliché, tellement il y a de films qui jouent sur le design sonore pour attraper le spectateur, mais, à l'époque, il me semble que ça ne l'était pas.

Non, en effet, ça n'était pas répandu. À l'époque, on pouvait d'ailleurs lire que David Lynch avait son propre studio, dans le fameux virage justement. La musique des films de David Lynch est comme compressée, elle s'adresse à un spectateur solitaire, à nous seul. On n'est pas tout à fait sûr que tout le monde la partage de la même façon. C'est comme une voix qui crie avec un masque sur la bouche. Au lieu d'être une musique qui éclate dans le film, c'est une musique qui referme les scènes, qui les englobe pour mieux les étouffer et pas du tout pour les ouvrir.

Nous n'avons pas parlé de *Mulholland Drive*…

J'avais terriblement envie d'aller le voir parce que *Lost Highway* m'avait laissé en suspens… Le début de *Mulholland Drive* est spectaculaire. Et, encore une fois, il y a, mais d'une tout autre façon que dans *Lost Highway*, un chapitre 2. Mais, cette fois-ci, les deux parties sont côte-à-côte, avec ces deux femmes. Grâce à elles, j'avais d'ailleurs l'impression que le film pouvait m'emmener partout dans Los Angeles, de *Mulholland Drive* au studio, en passant par la vallée, un vieux ranch… Je suis retourné voir le film et, comme toujours quand je revois un film, je me le reracontais. Je me disais que le personnage du jeune metteur en scène ressemble étrangement à Wim Wenders arrivant dans les bureaux de Zoetrope, la société de Coppola, pour faire *Hammett*. Et Wim m'avait toujours dit que, après avoir connu une grande liberté de cinéaste pour ses premiers films, il avait été d'un seul coup confronté à une structure américaine très contraignante. En plus, dans le film, il y avait cet étrange ranch avec ce vieux cow-boy qui aurait pu être une sorte de Harry Dean Stanton. Ça me semblait être la vision d'un cow-boy vu par un Allemand ou en tout cas un Européen, pas du tout par un Américain. Une vision un peu grotesque, dans le bon sens du mot. Évidemment, je le gardais pour moi, mais j'ai tout de même fini par le dire à Wim. Il était très surpris. Il avait fait un film un peu

▼ Justin Theroux dans *Mulholland Drive*.

▲ « *Image qu'on ne peut pas oublier* » dans Blue Velvet.

avant, *The End of Violence*, avec Bill Pullman, qui avait joué dans *Lost Highway*. Le film commençait lui aussi sur Mulholland Drive. Il y avait forcément un lien avec Lynch. Peut-être que Wim n'en était pas conscient.

Quand j'ai découvert *The End of Violence*, je me souviens avoir effectivement pensé à David Lynch.

Tout est là pour qu'on pense à David Lynch…

***Lost Highway*, *Mulholland Drive* et *Inland Empire* forment une sorte de trilogie autour d'Hollywood comme lieu d'aliénation. Contrairement à Wim Wenders, qui est européen, David Lynch n'a pas de fascination pour Hollywood.**

Oui, Wim était fasciné par l'Amérique. Je pense qu'il y a dans les films de David Lynch une vraie lucidité sur une Amérique qui ne fait pas de cadeau, même en Californie. Tu peux toujours rouler vers l'Ouest, mais quand tu arrives au bout du bout, à Los Angeles, la chute est rude. Quand Wim Wenders filmait l'Amérique, même un motel pourri, on y retrouvait la beauté des références photographiques, Eggleston, Robert Frank… Ça, c'est le rêve de l'Amérique. Alors que ces mêmes références chez David Lynch, elles font peur. Et elles se referment comme des griffes. Quand on est européen, on est comme drogué par les images de l'Amérique. David Lynch a mis en scène ces mêmes images mais en pointant leur caractère dangereux, morbide.

À partir de *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, il y a une dimension de plus en plus anxiogène dans sa manière de décrire l'Amérique de l'intérieur.

Oui. Et, du reste, la première image de la série *Twin Peaks*, au générique, c'est quand même un emblème de l'Amérique, un endroit qu'on ne verra jamais, peut-être parce qu'il n'existe pas vraiment, mais à l'intérieur duquel le poison est là. Il n'y a même pas d'espoir d'être sauvé. Chez Lynch, ce n'est pas la peine que du sang coule à flots, car le réel s'impose en lui-même comme plein de terreur et d'horreur. C'est pour ça que je parlais de l'accident sur le bas-côté de la route dans *Sailor & Lula*. On roule mais, sur le bas-côté de la route, il y a cet accident. On ne peut même pas le regarder comme un objet de fascination trouble. On ne se rince pas l'œil, mais la rétine a pris l'horreur. Et elle va la transporter tout le temps après, comme une surimpression mentale. Jusqu'au bout, on va garder l'image de cet accident. C'est ça que je trouve tellement beau. Ce n'est pas atroce, ce n'est pas répugnant. Ça, pour moi, c'est l'Amérique, qui fait peur et en même temps où tout peut être sublimé. Je ne comprends pas forcément ça. Ça reste un mystère.

David Lynch connait bien les routes américaines car, enfant, il les a sillonnées avec son père. C'est peut-être resté gravé en lui. Le film qui s'en fait l'écho le plus direct, c'est sans doute *Une histoire vraie*. C'est un film dont on parle d'ailleurs très peu. Et, pourtant, il y filme la route comme un lieu inquiétant et pas très apaisant, contrairement à ce qu'on pourrait croire.

C'est un film étrange, pas du tout apaisant, en effet. La nuit sous les étoiles, avec la fille, la fin avec le frère, cette réconciliation à laquelle je ne crois pas, ce n'est pas particulièrement rassurant ou réconfortant.

Que pensez-vous du fait que David Lynch soit si américain et pourtant moins reconnu dans son pays qu'en Europe ?

Il est reconnu aux États-Unis, mais il n'y trouve pas d'argent pour faire ses films. Il est à part parce qu'il est trop dérangeant, trop lucide, avec un humour froid. Aujourd'hui, dans le cinéma américain, l'ironie n'est plus permise. C'est l'empathie qui domine. C'est fini de pouvoir dire qu'il y a des morts sur le bas-côté. ☆

Entretien réalisé par Thierry Jousse à Paris, le 9 octobre 2023.

LYNCH & TWIN PEAKS

© Coll. Cahiers du cinéma

Entamée au début des années 1990, l'aventure *Twin Peaks* s'est achevée — définitivement ou provisoirement, nul ne le sait — en 2017, avec la diffusion de *Twin Peaks: The Return*, troisième saison d'une série devenue culte. Entre les deux premières saisons et la dernière, il ne faut pas oublier *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, long métrage en forme de *prequel* de la série et requiem déchirant dédié à Laura Palmer. Cette tétralogie unique en son genre constitue un ensemble totalement à part dans le cinéma contemporain. Quand David Lynch et Mark Frost ont l'idée de *Twin Peaks*, ils ne se doutent pas que la série va très vite devenir mythique, au point que la petite ville inventée par les deux hommes finit par exister davantage que certains espaces réels. *Twin Peaks*, conçue et réalisée bien avant l'âge d'or des années 2000, devient d'ailleurs une référence pour nombre d'autres séries (*X Files* ou *Buffy contre les vampires*, par exemple). Et quand David Lynch revient à son lieu de prédilection, vingt cinq ans après, pour nous offrir une troisième saison en forme de sublime traversée du temps, il invente une forme hybride qui fusionne film et série pour aboutir à un objet sans équivalent qui redistribue les cartes au cœur du paysage mouvant dans lequel nous vivons. Qu'on regarde en arrière ou qu'on veuille absolument aller de l'avant, un constat s'impose : on revient toujours, inlassablement, à *Twin Peaks*.

◀ Avec Michael J. Anderson et Sheryl Lee sur le tournage de *Twin Peaks* (1990).

Expérimenter un monde

Twin Peaks, saisons 1 et 2

par **Jean-Marie Samocki**

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, le monde de *Twin Peaks*, inventé conjointement par David Lynch et son coscénariste Mark Frost, ne se limite pas à la série (dont les deux premières saisons ont été diffusées entre 1990 et 1991 et la troisième en 2017) et au film qui en a été tiré en 1992. Les derniers épisodes de chaque saison ne procèdent pas non plus à sa mort brutale. Pourtant, leurs ultimes séquences s'apparentent moins à des *cliffhangers* destinés à maintenir le spectateur en haleine qu'à des gestes de sabotage à l'encontre des fondements mêmes de la progression du récit. Les coups de feu tirés sur l'agent du FBI Dale Cooper à la toute fin de la première saison laissent l'énigme de la mort de Laura Palmer irrésolue. À ce moment-là, les créateurs de la série savent-ils même qui a véritablement tué Laura Palmer ? En demandant avec un rictus effrayant au dernier plan de la deuxième saison « *Who's Annie?* » puis, pour terminer la troisième, « *What year is this?* », Cooper remet en cause les lois de l'identité tout autant que celles de la temporalité.

Paradoxalement, loin d'arrêter le développement de cet univers, ces fins suspendues renforcent son existence en augmentant son entropie. L'inachèvement inhérent à ce monde fictionnel garantit aussi sa voracité esthétique, tant *Twin Peaks* ne cesse de déborder le média télévisuel originel, se ramifie, se fragmente tout en changeant de forme, de support ou de mode narratif pour continuer à suivre l'évolution de ses personnages, empruntant autant au rhizome deleuzien, qui croît dans toutes les directions sans distinction de niveaux ou de hiérarchies, qu'au labyrinthe antique, métaphore d'une errance et d'un danger qui scellent la condition humaine. Moins la série se referme sur la conclusion rassurante d'un récit, plus elle engloutit comme un vortex tout ce qui a trait au monde qu'elle construit, rejetant autour d'elle une constellation de signes qui supportent gloses et prolongements.

Quatre livres se surajoutent à la série, rendant la part réservée au texte plus substantiel qu'il n'y paraît. *Le Journal secret de Laura Palmer*, écrit par Jennifer

▶ *Twin Peaks, saison 1 et 2 (1990-91)*

Lynch, la fille du cinéaste, éclaire son existence à partir de son douzième anniversaire en 1984. *L'Autobiographie de l'agent très spécial Dale Cooper*, pris en charge par Scott Frost, remonte jusqu'à l'enfance de Cooper à Philadelphie et documente sa relation avec son ancien collègue Windom Earle, au cœur de la seconde partie de la deuxième saison. Mark Frost rédige *L'Histoire secrète de Twin Peaks*, qui regroupe les documents laissés par un mystérieux archiviste et analysés par un non moins mystérieux agent du FBI, ainsi que le *Dossier Final*, remplissant les vides qui séparent la deuxième et la troisième saison.

Photographies, dates, rapports, confessions à la première personne du singulier : la cohérence biographique ne relève pas seulement du souci scénaristique de Frost. Si les personnages mènent dans les interstices de la fiction sérielle une vie secrète, ils se réservent leur part oraculaire et leurs réactions devant le surgissement de l'inexplicable et de l'opaque. Tout ce que Lynch a tourné et qui se rapporte à *Twin Peaks* fait partie intégrante de ce monde. Il a filmé la Femme à la bûche pour de courts prologues – les *Log Lady Interventions* – rajoutés aux deux premières saisons et qui donnent au personnage, peu enrichi au cours de la deuxième saison, un rôle de pythie qui accentue sa grandeur. Un supplément DVD tel que *Between Two Worlds*, dans lequel Lynch met en scène la famille de Laura, se greffe légitimement à l'ensemble. La fin alternative de l'épisode-pilote apporte une issue parallèle qui alimente l'univers des possibles narratifs de la série. Avec les très amusantes publicités pour le café Georgia, qui mettent en scène Cooper, la serveuse Shelly et la Femme à la bûche, l'univers de Twin Peaks s'infiltre de façon inattendue dans notre réalité.

La partie fascinante de ce monde vient précisément de cette absence d'extériorité. N'importe quel fragment fait sens et constitue un morceau de la totalité, a fortiori s'il paraît retranché, oublié, exclu ou effacé : les scènes écrites au scénario et non tournées ; les séquences exclues du montage de *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, récupérées pour former les *Missing Pieces* ; les plans-fétiches de la série qu'on retrouve dans d'autres films, antérieurs ou postérieurs, comme les camions qui transportent les troncs d'arbres en ouverture de *Blue Velvet*, mais aussi les rideaux, les parquets aux figures géométriques, les jeux avec le feu ou avec les cigarettes, essaimés d'*Eraserhead* à *Sailor & Lula* ; les acteurs que Lynch a déjà filmés et qu'il regarde de nouveau, tels Jack Nance, dans le rôle de Pete Martell, qui a incarné le personnage principal d'*Eraserhead*, ou Catherine Coulson, la Femme à la bûche, avec qui il a tourné en 1974 le court métrage *The Amputee*, quand elle était encore mariée à Nance. Même *Mulholland Drive*, pensé d'ailleurs à un moment donné comme les aventures d'Audrey Horne à Los Angeles dans le monde du cinéma, est aspiré (via notamment les présences de Naomi Watts par anticipation et de Michael J. Anderson, le petit danseur vêtu de rouge, par effet de signature) par le monde de Twin Peaks. Celui-ci ne correspond pas seulement à un paradigme ou à un exemple de monde lynchien, mais en constitue la matière même.

LELAND EMPIRE

Impossible dès lors de ne pas repenser à cette déclaration, si dense, de David Lynch, en réponse à la question posée par le journal *Libération* en 1987 : « *Pourquoi filmez-vous ? – Pour créer un monde et l'expérimenter.* » Créer un monde : puissance d'absorption (tous les pays se retrouvent à Twin Peaks, de Paris à Hong Kong, de Hawaï jusqu'à l'Islande et la Norvège), auto-engendrement (chaque personnage ou presque a un frère qui réapparaît miraculeusement : Catherine Martell, Benjamin Horne, même le maire de la ville). Des lieux typiques mais aucun centre ; un monde habité, lumineux, souvent proche du pastiche, qui s'oppose à celui des bois, nocturne et secret ; une fascination pour la lisière – frontière avec le Canada « *à 7 kilomètres au nord* », rivages des lacs qui bordent le village, maisons dans un lointain proche où les personnages sont provisoirement cloîtrés (Donna chez Harold Smith, Audrey au bordel qui appartient à son père, James chez son employeuse). Entre la ville et la fiction, les caractéristiques s'échangent. La quête du fantastique déplace l'étrangeté de la vie des petites villes. En cherchant à créer un monde propre, Lynch a trouvé un modèle moderne de série, utilisant le rythme de diffusion et le morcellement des épisodes pour favoriser une plongée addictive dans un espace à la plasticité hallucinatoire, entre lents effets de platitude et brusques ouvertures d'abîmes. Le monde de la fiction se crée en proliférant en même temps qu'il sauvegarde son autarcie.

Le philosophe David Lapoujade, en interrogeant l'univers de Philip K. Dick dans *L'Altération des mondes*, approche la spécificité de l'expérimentation lynchienne en opposant deux rapports au rêve : « *Tantôt le rêve est un monde imaginaire destiné à dépasser le réel, l'enchanter, le symboliser ou le surréaliser ; tantôt au contraire il possède une réalité insistante qui révèle les failles des mondes physiques ou psychiques.* » Lynch appartient à la seconde catégorie. Le monde fantastique est alors « *indécis et inquiétant* ». Il se superpose à celui dans lequel nous habitons, le brouille le plus souvent, jusqu'à le remplacer. Le montage participe à cette lente torsion du quotidien et de l'habituel à travers les fondus enchaînés entre la forêt et la ville, ou encore grâce aux plans de coupe qui rythment les séquences avec des images récurrentes déconnectées du récit (cascades, feux rouges dans une rue vide) ou insérées avec insistance (tablées de donuts ou de nourriture, tasses de café). Les « *failles* » de *Twin Peaks* ne cessent de s'approfondir jusqu'au climax de la seconde saison : la découverte d'un monde parallèle, la Black Lodge, où le café devient épais comme du pétrole et où les anges de bonté et les innocentes martyrisées sont

destitués par leur « *doppelgänger* » (le mot appartient à la deuxième saison) : qu'il s'agisse de Laura Palmer, d'Annie Blackburn dont Cooper tombe amoureux, de Caroline Earle, son ancienne maîtresse, ou de Cooper lui-même.

La faille s'inscrit sur les visages, divise celui de Cooper en plein milieu par une large plaie sanglante, transfigure les apparitions de BOB en hurlements arrêtés. Elle se condense sur la figure de Leland Palmer, dès lors qu'il est identifié comme l'auteur du crime originaire : schizes, zébrures démoniaques de la lumières, reflets monstrueux et impossibles où surgit l'image de BOB. Pour autant, la force de ce monde consiste aussi à pouvoir la refuser. Certains tabous sont transgressés, dont celui de l'inceste (qu'Audrey réussit à éviter avec son père, Benjamin, mais qui emporte Laura Palmer dans sa violence furieuse), mais des totems avertissent et protègent. Le monde de Twin Peaks est rempli de puissances surréelles qui, plutôt que de transfigurer le réel, cohabitent avec lui.

Le monde de *Twin Peaks* est rempli de puissances surréelles qui, plutôt que de transfigurer le réel, cohabitent avec lui.

Il suffit à la caméra de s'arrêter sur un lieu ou sur un objet, sans même avoir à bouger ni à circuler d'un espace à l'autre pour créer un flottement qui démaille la réalité et fait se lever un autre monde. Au dixième épisode de la deuxième saison, un gros plan permet à un appât accroché à un hameçon, le « *Green Butt Skunk* », que le shérif Truman offre à Cooper en cadeau, de devenir une sculpture miniature, qui cristallise la transmission d'un héritage. Cette surréalité rejoint parfois une dimension fantastique. Mais celle-ci ne sert pas à inquiéter le monde : elle l'approfondit aussi, le fait vivre, l'alimente de l'intérieur et lui transmet une part de son énergie. Le personnage de Nadine Hurley, obsédée par le bruit que font les rideaux sur leur tringle dans la première saison, rajeunit soudainement dans la seconde saison, à la suite d'un choc, tout en développant une puissance surhumaine. La Femme à la bûche constitue aussi cette figure d'intercesseur entre la réalité et l'énigme. Elle ne livre ses secrets que lorsqu'on s'adresse à sa bûche, dont elle traduit les paroles muettes. C'est d'ailleurs elle qui transmet à Cooper l'huile de moteur grâce à laquelle il pourra entrer dans la Black Lodge. Des circuits positifs protègent ce monde et l'empêchent de s'effondrer.

LA VRAIE VIE, LA VIE RÊVÉE, LAURA PALMER

La part comique de *Twin Peaks* l'emporte souvent à travers des saynètes qui semblent justifiées par les nécessités feuilletonnesques du remplissage. Par exemple, les séquences burlesques autour de la standardiste Lucy et de ses deux prétendants, ou le concours pour élire Miss Twin Peaks. La première saison est riche d'effets de contrepoints. D'un côté, les dialogues stéréotypés du secret amoureux (en particulier, Ed et Norma, James et Donna, deux couples qui n'arrivent pas à vivre leur sentiment au grand jour – le premier sur le mode du mélodrame sirkien, le second sur celui de la fougue blessée à la Nicholas Ray) ; de l'autre, un *soap-opéra* que Lynch dévoile par bribes dans presque tous les épisodes, « Invitation to Love ». Pour autant, aucun postmodernisme moqueur. Dans son dernier texte publié dans la revue *Trafic*, Serge Daney racontait avoir succombé au « *charme absolu* » de cette capacité à « *détourner les images de la publicité par le cinéma* », à retrouver dans ce qui est devenu un stéréotype le désir qui lui a donné naissance. C'est ce que déclarent les quelques références explicites au cinéma : les prénoms Maddy et Laura comme des hantises nées à l'âge classique Hollywoodien ; Marilyn Monroe et JFK tels la conscience d'une fissure inscrite dans la nostalgie elle-même ; le patronyme de Windom Earle, l'incarnation maléfique de la seconde moitié de la seconde saison, associe un acteur de télévision (William Windom, connu pour la série *Arabesque*) et un truand légendaire (Mad Dog Earle, joué par Bogart dans *High Sierra* de Raoul Walsh). Lynch recherche dans les situations du *soap* les traces éteintes d'un désir que la forme télévisuelle ne sait plus relever. Quand la même actrice joue dans « Invitation to Love » deux sœurs jumelles au caractère opposé, elle alimente l'extravagance d'un monde impossible, tandis que lorsque Sheryl Lee interprète le rôle de Laura Palmer et celui de sa cousine Maddy, elle trouve sa place dans un monde endeuillé où l'invention de la cousine brune sert à perpétuer la mémoire de la blonde défunte.

Au cœur de *Twin Peaks*, en effet, se loge moins l'énigme d'un assassinat que la disparition d'un être. Les investigations du détective permettent moins de se rapprocher du coupable que de s'approcher progressivement de la vie et du corps de Laura Palmer, de l'invoquer pour la ressusciter et garder trace de sa présence à Twin Peaks. Chaque épisode de la première saison cherche toujours un peu plus à la faire renaître, alors que la deuxième saison cherche un peu plus à l'oublier – au dernier épisode près, l'un des rares que Lynch a signé, où il n'a de cesse de faire revenir l'histoire et la figure de Laura. La découverte du visage enveloppé dans son linceul de plastique constitue une origine autour de laquelle le monde de la série tourne, comme un gond qui l'articule à une autre dimension. Laura renaît progressivement par la télévision : par des images ralenties que Cooper découvre au poste de police, puis par des agrandissements de son œil. La cousine Maddy est plus qu'un clin d'œil hitchcockien : en gardant la même actrice sans jamais lui donner un rôle prépondérant au sein de son univers fictionnel, Lynch fait revivre clandestinement Laura, partageant avec son spectateur le secret d'une résurrection privée.

Derrière le charme, se développe une extraordinaire fiction du traumatisme où les figures du sacré sont convoquées pour interroger la possibilité d'une consolation : psaume chrétien (proféré par Windom Earle), logique zen (revendiquée par Dale Cooper), légendes indiennes (perpétuées par l'adjoint Hawk), références à l'hindouisme. Le pilote de la série raconte

comment ce monde se construit dans les larmes au point de ressembler à une procession de visages gémissants. Pourtant, dans cet univers qui n'a de cesse de multiplier les invocations, certains noms restent seuls, pleurés et évoqués par presque personne. Cooper mentionne Teresa Banks, la première victime de BOB, dès l'épisode pilote, mais elle n'est incarnée par une actrice que dans *Fire Walk With Me* et les *Missing Pieces*. Il évoque souvent Caroline Earle ; celle-ci n'apparaît que le temps d'une seconde fugitive, par une surimpression qui l'empêche de s'incarner tout à fait ; lorsque Cooper la rencontre dans la Black Lodge, un double l'a remplacée. Alors que ce monde s'est étendu, approfondi, ramifié, certains noms résistent à l'image, cantonnés au peu, à l'ombre et à l'invisible. Alors que, par ses transactions avec le mystère et le crypté, *Twin Peaks* engendre des commentaires qui rendent indécises les frontières entre le raisonnement et la surinterprétation, il reste encore des noms qui renvoient à peine à des personnages, à moins que des figures, encore en deçà des codes et des hiéroglyphes que la série a disséminés, résistant à sa furie de la dénomination.

La série regorge de figures étranges, qui ne semblent apparaître que pour avoir le privilège de s'évanouir, rôdant dans les lisières de la consolation comme dans celles de l'épouvante. Ce sont des figures étrangères, sans passé connu, soustraites au temps et au devenir. Il y en a deux antithétiques : Mrs. Tremond, qui habite avec son petit-fils Pierre, et à qui Donna rend visite, mais qui disparaît très mystérieusement – elle ne réapparaît physiquement que deux fois, brièvement, dans *Fire Walk With Me*, mais son nom, ressurgi du passé, vient clore énigmatiquement la troisième saison. Quant au serveur longiligne qui découvre le corps ensanglanté de Cooper, il accompagne toutes les apparitions du Géant. Il n'a pas d'autre nom ni d'histoire que ceux de son interprète Hank Worden, qui a participé à une vingtaine de films avec John Wayne et joué dans *One-Eyed Jacks* (*La Vengeance aux deux visages*), le film de Marlon Brando qui a donné son nom à la maison close canadienne de Twin Peaks… Lynch laisse toujours à un nom la possibilité de redevenir énigmatique pour qu'avec cette énigme un récit puisse se remettre à exister, non plus insignifiant et défait comme un vestige du passé, mais mystérieux comme la trace d'une origine, comme la brûlure d'une explosion qui menace.

En examinant les pétroglyphes de la grotte dans l'avant-dernier épisode de la seconde saison, l'adjoint Andy voit clair : l'image dissimule une horloge. Mais si à Twin Peaks l'image mesure le temps, que mesurent alors lettres et noms ? Ils commémorent ce qui reste du feu. *Fire read with me.* ☆

▼ *Twin Peaks: The Return (2017).*

Dale Cooper, reset

Twin Peaks: The Return

par **Thierry Jousse**

© Showtime / Canal+

▲ *Twin Peaks: The Return* (2017).

David Lynch n'avait pas menti. Il nous avait annoncé que le retour de *Twin Peaks* serait l'odyssée de Dale Cooper, et c'est bien de cela qu'il s'est agi. On avait laissé l'agent spécial Cooper dans la Red Room aux prises avec BOB. On l'a retrouvé multiple, diffracté, métamorphosé, nous laissant, pauvre spectateur, possédé par l'angoisse de ne jamais le retrouver tel qu'en lui-même. À vrai dire, Lynch a accompli ce qu'aucun autre cinéaste, concepteur ou *showrunner* n'avait jamais osé tenter avant lui : la réinitialisation complète d'un personnage. De telle sorte que *Twin Peaks: The Return*, c'est tout simplement « Dale Cooper, Reset ». Geste lent et méthodique d'une infinie beauté qui, dans cette immense tapisserie, a pris toute son ampleur. D'abord, il y a eu Mr. C., alias Evil Cooper, le *doppelgänger* maléfique, aux cheveux longs et gras, synthèse crédible de Dale Cooper et de BOB, tueur implacable, premier cavalier d'une Apocalypse qui a déjà eu lieu et qui poursuit sa course folle ; ensuite, beaucoup plus brièvement, le vrai Dougie Jones, ventripotent, moumouté, représentant typique de la classe moyenne pavillonnaire, un peu alcoolique, un peu joueur, un peu veule, dont on comprendra vite qu'il n'était qu'un personnage manufacturé ; et, pour finir, amorçant son retour dans le monde des vivants, au terme d'un ahurissant premier trajet dans les limbes qui ressuscite les fantômes d'*Eraserhead*, Dale Cooper prenant possession de l'identité de Dougie Jones, avec femme, enfant et patron à la clé. Deux Cooper et demi en quelque sorte qui coexisteront à distance pendant la presque totalité de cette saison en enfer et au paradis.

Réinitialisation donc, c'est-à-dire retour à la case départ, passage par l'idiotie, réanimation d'un personnage sous une forme inédite. Avec, comme horizon feutré et assourdi, le clonage, la robotique, l'intelligence artificielle, la virtualité… Autant d'échos du monde d'aujourd'hui et de demain que Lynch laisse aux commentateurs le soin de prolonger, tant il préfère se concentrer sur l'improbable duo schizophrénique formé par Dale Cooper et Dougie Jones, et, à travers lui, sur la création d'un burlesque inédit, teinté d'une vraie mélancolie, *slow burn* permanent, forme comique de dilatation du temps, mouvement de différé absolu. Si on a tant aimé Dougie/Dale, c'est aussi parce que son comique enfantin aura finalement généré une forme d'émotion franchement inattendue, même si elle nous ramène au grand cinéma familial hollywoodien des années 1950. L'émotion de voir une cellule familiale – le merveilleux trio formé par Janey-E, Sonny Jim et Dougie/Dale – se constituer sous nos yeux ébahis et finir par devenir, pour Cooper, un port d'attache qu'on ne lui avait jamais connu auparavant. À travers la privation de ses pouvoirs les plus élémentaires, le dénuement absolu dans lequel il se trouve, l'agent Cooper trouve également une autre incarnation, celle d'un super-héros domestique, suburbain, qui finit par répandre le Bien autour de lui. Ses superpouvoirs semblent d'ailleurs infinis : il se transforme en « Mister Jackpot » au Silver Mustang Casino, dévoile l'escroquerie à l'assurance d'un de ses collègues, offre une rédemption inattendue aux frères Mitchum, maîtrise un tueur à gages avec une invraisemblable maestria, redonne la joie de vivre à Sonny Jim, et fait jouir son épouse Janey-E comme si c'était la première fois. Parallèlement, à travers quelques stimuli élémentaires (un café, une tarte aux cerises, un insigne de police), Cooper retrouve les possibilités de redevenir lui-même. Un lent processus de résurrection qui culmine une première fois lorsque l'agent spécial entend, par hasard, le nom de Gordon Cole lors d'un passage à la télévision de *Sunset Boulevard*. Gordon Cole, du nom d'un obscur accessoiriste, même pas crédité au générique, accompagnant Cecil B. DeMille dans une séquence fameuse où Gloria Swanson/Norma Desmond tente précisément de redevenir ce qu'elle n'est plus, c'est-à-dire de ressusciter. Rarement, la cinéphilie aura eu un rôle aussi directement salvateur, et le paradoxe magnifique est que cette connexion se produise chez David Lynch, un cinéaste qui ne s'est jamais défini par sa mémoire du cinéma, même si on sait que *Sunset Boulevard* est un de ses films préférés. Au passage, cette irruption du nom de Gordon Cole dans ce lotissement pavillonnaire est une des pièces maîtresses d'une véritable rêverie onomastique, rêverie sur les noms qui nourrissait déjà largement l'imaginaire des saisons antérieures, mais qui prend une dimension encore plus stupéfiante dans cette nouvelle incarnation de la série : Diane, Andy, Lucy, Hawk, Dougie, les Mitchum Brothers, Phillip Jeffries, le Major Briggs ou encore le Roadhouse, Le Double R, Lancelot Court, Blue Rose Case, le Jack Rabbit's Palace… Des noms qu'on aime entendre, ou répéter à l'infini comme des mantras domestiques et métaphysiques, et qui contiennent, chacun, la promesse d'un univers étrange et familier, on pourrait même dire étrangement familier, qui s'épanouit sous nos yeux mais via nos oreilles.

Par rapport à tous les personnages de la série qui réapparaissent au fil des épisodes, l'agent Cooper a un statut totalement à part : le temps n'a pas de prise sur lui.

L'autre sommet de cette réinitialisation, c'est l'instant crucial de l'épisode 16, où Cooper se réveille du coma dans lequel il était tombé après avoir mis les doigts dans la prise. Un moment de pure euphorie comme on en connaît rarement dans une vie de spectateur. Un réveil qu'on attendait, sans y croire complètement, non seulement depuis le début de cette nouvelle saison mais en réalité depuis vingt-cinq ans. Le temps retrouvé en quelque sorte dans un instantané sidérant chargé d'une électricité incroyable, qui culmine avec cette phrase culte prononcée par Dale Cooper revenu à lui-même : « *I am the FBI* .» Par rapport à tous les personnages de la série qui réapparaissent au fil des épisodes, l'agent Cooper a d'ailleurs un statut totalement à part : le temps n'a pas de prise sur lui. Alors que tous les autres personnages sont proustiens, ressurgissant vingt-cinq ans plus tard avec les cicatrices du temps inscrites sur leur visage ou sur leur corps, il est le seul qui n'a pas vieilli, comme si les vingt-cinq ans passés dans la Black Lodge l'avaient préservé des outrages. Ce qui n'empêche pas cette nouvelle saison d'être sereinement hantée par la mort, comme en témoigne la disparition de la Femme à la bûche qui donne lieu à une célébration magnifique dont l'Indien Hawk est le modeste grand prêtre. Dale Cooper, lui, est inaltérable, et c'est comme si, à lui tout seul, il rachetait le vieillissement de ses anciens compagnons de *Twin Peaks*. À tel point qu'on peut se demander si Cooper est vraiment un personnage ou s'il n'est pas plutôt une figure, une entité, un mythe, ou même, pourquoi pas, un extraterrestre ?

▼ *Twin Peaks: The Return* (2017).

© Showtime / Canal+

Cooper/Dougie est indissociable de son double maléfique. À eux deux, ou trois, ils forment une totalité qui prend en charge le Bien et le Mal comme principes indissociables et complémentaires. Une sorte de yin et yang dont on suit moins le combat que le parcours parallèle. Mr. C, le *doppelgänger*, a d'ailleurs, comme Dougie/Dale, un statut de superhéros. Sauf que lui répand le Mal, tel un grand prêtre dévolu aux cérémonies macabres. Un Mal qui est entropique et finit par s'autodétruire à mesure qu'il se propage dans les cercles du crime organisé, même s'il ne meurt jamais vraiment. Le Mal est un virus qui se transmet à vitesse accélérée comme le montre splendidement le déjà fameux épisode 8 avec l'explosion atomique et ses incalculables conséquences plastiques, philosophiques, poétiques mais également sociales et existentielles. Mais le Mal peut se combattre et, de ce point de vue, Cooper, y compris sous sa forme Dougie, est tout simplement un antivirus qui répand, de l'autre côté du monde, le Bien. La coexistence des deux Cooper ne peut durer, et l'objet de l'épisode 17, un des sommets de cette saison, est précisément la destruction d'Evil Cooper, avec cette magnifique idée que c'est la plus inattendue de toutes et de tous qui va donner son premier coup de grâce à ce Cooper aux cheveux longs qui se trahit en refusant le café offert par le shérif Truman. Nous le savons bien : la coexistence des mondes parallèles, la dualité est le principe de tout le cinéma de Lynch. L'univers a un double fond, un peu cornme chez Philip K. Dick, à cette différence près que le cinéaste est bien moins paranoïaque que l'écrivain, et ne croit pas seulement, contrairement à lui, à la toute-puissance du Mal, mais également au pouvoir infini de la bienveillance. Dans la saison 3 de *Twin Peaks*, la dualité se niche un peu partout, elle est à l'intérieur de nous, spectateurs, mais également dans les recoins de ce récit initiatique puisque, par exemple, Cooper aime à la fois Janey-E et Diane qui sont, comme par hasard, demi-sœurs, c'est-à-dire une seule et même femme.

Que se passe-t-il vraiment dans ce dernier épisode d'une saison qui nous aura fait voyager dans le temps et l'espace, du Nouveau-Mexique des années 1950 à la banlieue pavillonnaire de Las Vegas dans l'Amérique de Trump, en passant par les coins et recoins de Twin Peaks, cette petite ville intemporelle de l'Amérique forestière que Lynch aura réussi à nous faire prendre pour le centre du monde ? Ce dernier épisode est surtout pour Cooper l'occasion de revoir les trois femmes de sa vie. D'abord, Janey-E indissociable de Sonny Jim, lors d'une trop brève visite dans cette maison à la porte rouge qui fut, à sa manière, un havre de paix et d'amour pour Cooper, mais qu'il ne peut plus habiter. Ensuite, Diane, celle qui, dans les premières saisons, n'était qu'une créature virtuelle à laquelle Cooper s'adressait par dictaphone interposé et qui s'incarne, elle aussi, dans une sorte de dualité permanente. Enfin, Laura Palmer, revenue d'entre les morts, tel un spectre vieilli et avec laquelle Cooper entame une promenade

© Showtime / Canal+

▲ *Twin Peaks: The Return* (2017).

qui n'est pas sans rappeler Cocteau, comme si Orphée avait enfin retrouvé son Eurydice et qu'il tentait de l'extraire des limbes. C'est surtout pour Lynch l'occasion de revenir sur ses pas, de revisiter sa propre vie de cinéaste et de retrouver les trois grandes actrices de sa filmographie, Naomi Watts, Laura Dern, Sheryl Lee, trois figures qui incarnent, à elles seules ou presque, tout son cinéma. C'est un étrange et émouvant retour des fantômes, comme dans un enroulement du temps qui est au cœur du cinéma et dont la puissance émotionnelle est immense lorsque Lynch recrée le couple de *Blue Velvet* sur une lointaine « *lost highway* ». Mais qui ne l'est sans doute pas moins lors de la grande errance de Dale Cooper et Laura Palmer dans un troublant flottement spatio-temporel. Retour dont le trouble est d'autant plus grand qu'il se double d'une réapparition de quelques séquences de *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, comme si, dans une forme de paradoxe temporel et télévisuel, Cooper devenait spectateur de fragments du temps dont il n'aurait jamais dû être témoin et dont il tente une improbable relecture. Dès lors, la question de l'agent Cooper ne fait plus qu'une avec celle du cinéaste Lynch : peut-on inverser la marche du temps ? Peut-on changer le cours des événements ? « *En quelle année sommes-nous ?* », demande Cooper dans une réplique désormais légendaire. Au terme de ce voyage incroyable – l'un des plus beaux que l'on ait jamais faits – nous ne le savons plus nous-mêmes et, d'ailleurs, plus personne ne le sait vraiment. Ou plutôt c'est ce que nous croyons. Car le Temps a eu beau sortir de ses gonds, fuir par toutes les extrémités possibles du récit, ce que Lynch et Cooper finissent par comprendre, comme avant eux Billy Wilder et Norma Desmond, ou encore Chris Marker et son personnage de *La Jetée*, tient en peu de mots : même ceux qui se rêvent en maîtres du Temps ne peuvent modifier l'ordre du Temps. La boucle se boucle sur un cri, celui de Laura Palmer dans la nuit noire. Retour à l'origine. *Forever Twin Peaks.*☆

L'historien d'Oz

par **Hervé Aubron**

Comme souvent chez Lynch, c'est une affaire de pliure ou de trou. Au milieu de l'épisode 8 de *Twin Peaks: The Return,* on valse entre les mondes et les personnages. Tout à trac apparaît un paysage lunaire, le noir et blanc d'un désert phosphorescent. Nous voici, ainsi qu'indiqué à l'écran, le 16 juillet 1945. Un champignon atomique bourgeonne, et l'on s'approche de son panache, jusqu'à s'y plonger.

De prime abord, ce deus ex machina, ce nouveau nuage de fumée dans une œuvre qui en compte beaucoup, paraît assez typique : Lynch s'est beaucoup ingénié à atomiser ses récits, à la fois par explosions et dérivations, brusques syncopes et digressions inexpliquées. Additionné à sa passion revendiquée pour la méditation transcendantale, ce tempérament a pu et peut toujours entretenir l'image d'un voyant ou d'un démiurge assez indifférent à ce monde-ci, d'un cinéaste comme extraterrestre, ce que ses premiers longs métrages accréditaient. Si à partir de *Blue Velvet,* il paraît revenir sur terre, c'est pour s'inscrire dans des limbes historiques, des époques indécises, où l'imagerie des *fifties* de sa jeunesse domine, tout en étant régulièrement démentie par des anachronismes.

Exception notable : *Twin Peaks : The Return*, précisément, dont l'action principale se déroule sans aucune ambiguïté aujourd'hui – pour la première fois s'invitent par exemple dans l'intrigue des téléphones portables et des ordinateurs. Comparé aux deux premières saisons de la série, le folklore des *fifties* n'est plus là pour encapsuler l'horreur sous-jacente. C'est un monde noir et gris, sec et coupant, dans lequel errent les anciens personnages vieillis et déboussolés, et une nouvelle génération qui paraît seulement vouée au cynisme, à la voracité, au désespoir ou à la maladie. Les personnages comme le cinéaste peuvent évoquer le nouveau siècle comme un « *dark age* », que *The Return* documente à sa manière, dont il fait l'histoire.

Sans doute la télévision, au moment de *Twin Peaks,* a-t-elle été décisive pour éveiller le démon de l'histoire chez l'autarcique Lynch. Pour la première fois, le cinéaste devait se résoudre à laisser d'autres réalisateurs mettre la main à la pâte, à devenir pour une part spectateur d'une création qui, par ailleurs, s'est imposée d'emblée comme un objet emblématique, « historique », des *nineties* naissantes. Lynch ne pourra s'empêcher d'en refaire l'histoire, d'abord avec *Fire Walk With Me,* puis, un quart de siècle après, *The Return,* où les corps des anciens comédiens sont comme des livres de ridules et de fatigues.

La télévision est à la fois électricité et histoire, qui foudroient Lynch. *Fire Walk With Me* s'ouvre en gros plan sur une neige cathodique qui n'est pas si éloignée de la pyrotechnie abstraite qu'on explore, dans *The Return,* à l'intérieur du champignon atomique. Supposé tout effacer, il est bizarrement aussi une percée d'histoire. Il constitue l'unique événement, dans tout le cinéma de Lynch, distinctement situé dans le temps, le 16 juillet 1945 donc : date à la lettre historique puisque c'est celle du premier essai nucléaire américain, Trinity, dans le cadre du projet Manhattan.

Élire cette seule date, sur toute une œuvre, n'est pas anodin, d'autant que Lynch la lie doublement à son propre destin. Le test Trinity a lieu six mois avant sa naissance, le 20 janvier 1946, il en est le contemporain dans le ventre de sa mère. Le feu nucléaire marche avec lui : le personnage de Gordon,

▼ *Twin Peaks: The Return* (2017).

© Showtime / Canal+

Ainsi est l'Amérique pour Lynch : un pays qui a préféré à l'histoire le conte.

qu'il incarne lui-même dans *The Return*, a curieusement déployé derrière son bureau du FBI un poster de champignon atomique.

Il débute aussi quasiment par là son premier livre d'entretien avec Chris Rodley (éditions Cahiers du cinéma), lorsqu'il évoque son enfance : les *fifties* étaient « *vraiment une époque pleine d'espoir, les choses allaient vers le haut plutôt que vers le bas. On avait le sentiment qu'on pouvait tout faire. L'avenir était radieux. Nous n'étions absolument pas conscients de jeter les bases d'un futur désastreux. Tous les problèmes existaient déjà, mais on glissait dessus ; on ne les voyait pas. Puis tout le lustre est parti, tout a pourri, et ça a commencé à suinter.* [...] *La pollution commençait à se faire menaçante. On venait d'inventer les matières plastiques, d'étranges composés de produits chimiques, les polymères et un grand nombre d'expériences médicales, la bombe atomique et beaucoup de tests. On croyait que le monde était si grand qu'on pouvait y jeter tout un tas de saloperies sans que ça ait d'importance. Et c'est devenu incontrôlable* ».

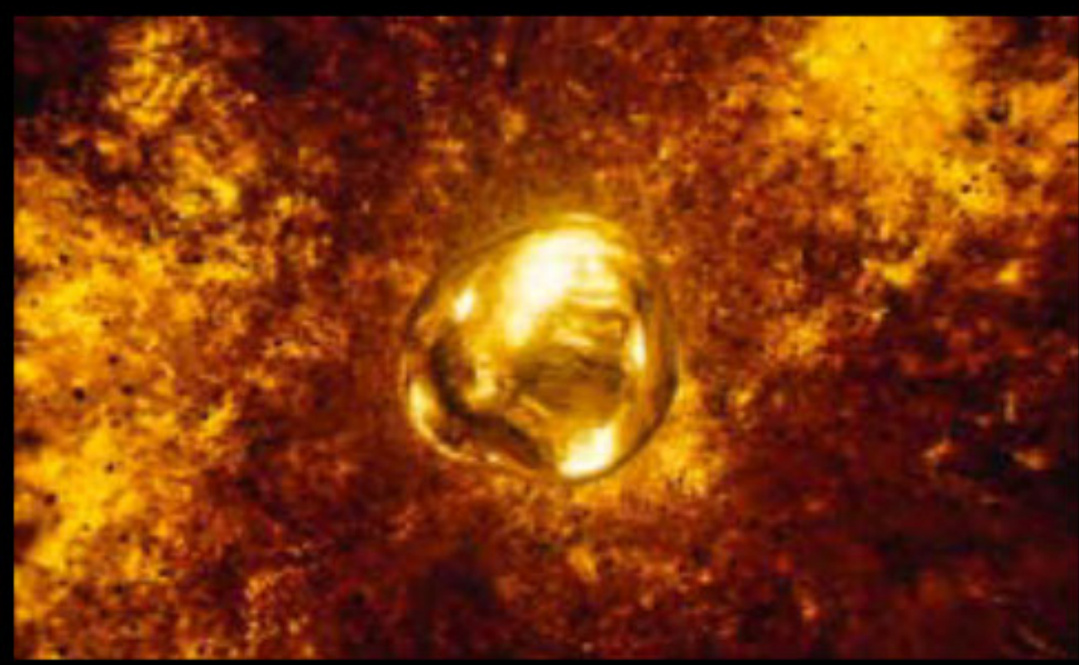
C'est dans ce fragment que Lynch s'attarde le plus longuement sur sa conception de l'histoire américaine. Tout est dit. La pseudo-innocence, la légèreté frelatée des *fifties*, tout en plastiques colorés, n'était pas simplement un paravent, mais l'envers solidaire de technologies empoisonnées, sinon démoniaques : dans *The Return*, le test nucléaire semble désaxer les arcanes du monde et libère surtout le diable BOB. Dans ces propos, Lynch a bien une approche historique, mais au long cours, qui intègre le temps géologique, l'écologie au sens le plus large, celle de la « nature » certes, mais aussi celle des figures humaines désormais produites en série par l'industrie culturelle, et dès lors jetables comme du plastique. *The Return* insiste beaucoup sur la nature « manufacturée » de certains personnages, qui s'avèrent être des avatars ou des postiches, à leur insu.

The Return ne sous-évalue pas la portée historique du geste renvoyant au test Trinity. L'épisode suivant creuse encore le manuel d'histoire-géo alternatif. Dougie est le duplicata idiot de Cooper, son cliché tronqué, mal retransmis par une prise électrique. Il est amnésique, a perdu son histoire, comate dans la salle d'attente d'un commissariat. Ses yeux absents se posent sur un drapeau américain en berne dans un coin de la pièce, tandis qu'en sourdine s'entend l'hymne *America the Beautiful*. Son regard est ensuite capté par les escarpins rouges d'une employée, qui évoquent immanquablement les souliers en rubis de Dorothy dans *Le Magicien d'Oz*, matrice majeure de Lynch, surexplicitée dans *Sailor & Lula*.

Le Magicien d'Oz, seul conte réellement américain, a pu être lu comme une allégorie de la première dépression américaine au tournant des XXe et XXe siècles – et lui-même y invite par sa structure en miroir, où chaque personnage du Kansas a son double dans le pays d'Oz, peuplé d'êtres en effet « manufacturés » mais mal finalisés (l'épouvantail sans cerveau, l'homme en fer blanc sans cœur, sous le règne d'un magicien imposteur), tout en couleurs et en plastiques dans le film. Tout commençait par une tornade emportant la maison de Dorothy, devenue chez Lynch radioactive. Le vent ou le souffle, à la Fellini, qui s'insinue souvent chez lui n'est plus seulement celui, immémorial, des plaines ou de la forêt, mais aussi celui de la déflagration nucléaire, de sa lumière folle qui pouvait tout détruire mais aussi tout photocopier, jusqu'à tout inverser.

L'Amérique, dans les *fifties*, est devenue Oz. L'allégorie est alors devenue le monde commun, et le « réel » une dimension parallèle. Ce monde est à la fois angélique et empoisonné, tout comme Judy Garland, précocement essorée par Hollywood. La mère de tous les maux et de tous les démons, dans *The Return*, est justement surnommée Judy. Tel est l'enfer des clichés, où les anges et démons, les victimes et bourreaux virevoltent comme les cartes à jouer d'un casino. Toutes les effigies sont malades, ce que retrace, juste après le test dans *The Return*, un segment situé en 1956, encore en noir et blanc. Il suit les conséquences des radiations passées dans les environs : l'éclosion d'une bête mutante qui ira se glisser dans la bouche d'une jeune fille inconnue endormie (petite sœur de Judy Garland et possiblement Sarah Palmer, la mère de Laura), l'atterrissage puis les exactions, dans une petite ville, des *woodsmen* (les bûcherons, ainsi que les créditent les génériques). Ce sont des cow-boys des temps anciens devenus cannibales, comme passés au cirage. Le plus agissant d'entre eux ressemble à un Lincoln carbonisé – et ce n'est pas un hasard : son interprète est à la ville un sosie du président.

Ainsi est l'Amérique pour Lynch : un pays qui a préféré à l'histoire le conte, a tenté de le faire perdurer un bon demi-siècle jusqu'à ce que « *tout le lustre parte* ». Sans histoire et sans imaginaire, Cooper et un avatar de Laura, revenus devant la maison inaugurale de la série, ont deux réactions face à ce dénuement. « *En quelle année sommes-nous ?* », suffoque Cooper – c'est l'ultime phrase de *The Return*, à laquelle Laura ne peut répondre que par un cri. ☆



▲ L'explosion nucléaire et métaphysique de *Twin Peaks: The Return* (2017).

LA LIBERTÉ DANS LA RIGUEUR

Bertrand Bonello

De retour de Venise où il venait de présenter son dernier film, *La Bête*, Bertrand Bonello, revient sur la fascination qu'exerce sur lui le cinéma de David Lynch, à la fois très mental et ultra concret, avec une prédilection marquée pour *Twin Peaks: The Return*, pour les expérimentations sonores et musicales du cinéaste et pour les actrices qui peuplent ses films.

Vous avez au moins un point commun avec David Lynch : vous êtes tous les deux musiciens et cinéastes. Vous concevez vous-même de plus en plus vos bandes-son. Êtes-vous particulièrement sensible à cette dimension sonore et musicale de son cinéma ?

Oui, mais on le fait de manière différente. Je fais la musique ; lui ne fait pas tant la musique de ses films, mais crée tout l'univers sonore. Chez Lynch, il est impossible de dissocier les images des sons, il est un des cinéastes les plus sonores qui existent. Comme Godard, de manière très différente. Ce sont des gens qui travaillent très puissamment le rapport image/son. On partage le fait d'avoir tous les deux un studio chez nous. Je ne sais pas comment il travaille ; moi, pendant le scénario, je fais des allers-retours entre mon bureau et le studio. Lui, j'imagine que ça doit être entre la salle de montage et le studio. Je suis très sensible à son approche sonore dans le sens où le son va toujours complètement travailler avec l'image, et ça permet d'enrichir énormément l'aspect sensoriel de ses films.

Avez-vous des souvenirs spécifiques de moments qui vous ont marqué dans les films de Lynch, sur ce plan sonore et musical ?

Il y en a beaucoup. S'il fallait en sortir un seul maintenant ce serait l'épisode 8 de la saison 3 de *Twin Peaks*, qui est totalement ahurissant à ces deux endroits. Cet épisode-là se décontextualise, puisque c'est une bifurcation avec la bombe atomique, Penderecki à la musique (*Krysztof Penderecki, compositeur de « Thrène à la mémoire des victimes d'Hiroshima », dont l'épisode fait entendre des extraits, ndlr*), un passage au noir et blanc, d'autre personnages, une autre temporalité… Tout cela contamine le reste des

◀ Laura Dern dans *Inland Empire* (2006).

épisodes, même si on ne trouve pas un lien de sens immédiat et direct.

Est-ce que pour vous *Twin Peaks: The Return* est un aboutissement de son œuvre ? Comment voyez-vous cet objet tellement à part ?

➖ Parmi les longs métrages, je crois que celui qui me touche et m'impressionne le plus est *Fire Walk With Me*. Mais oui, dans *The Return* il y a quelque chose de total à l'intérieur de ça. Il y a le fait que ça dure 18h, qu'il ait tout réalisé, tout écrit – avec Mark Frost. C'est un voyage incroyable. La durée mêlée au fait qu'il pousse toutes ses obsessions au plus loin en fait pour moi sa plus grande œuvre. C'est l'un des plus grands objets cinématographiques du XXIe siècle, bien au-delà de *Mulholland Drive*…

C'est vrai qu'il y a eu un débat pour savoir s'il s'agit d'une série ou d'un film. Ce n'est peut-être pas une question centrale, et en même temps il se pose au centre d'un paysage qui est extrêmement mouvant entre la montée des séries, le cinéma comme dans un camp retranché…

➖ La première fois que j'ai découvert David Lynch, c'était à la télé sur La Cinq, par *Twin Peaks*, en version française. Il y a quand même une écriture sérielle dans *Twin Peaks* saison 1. Dans la saison 3, plus du tout. C'est une écriture personnelle mais qui appartiendrait plutôt à ses longs métrages. C'est 18 fois une heure, mais tous les codes de la série, il les explose complètement, excepté le saucissonnage. Il n'a pas peur de passer par quelque chose qui frise un peu plus l'art contemporain. C'est pour moi l'œuvre de Lynch sur laquelle il y a à la fois la plus grande liberté et la plus grande rigueur. Et ça montre bien – c'est pour ça que je le rapproche de Godard – que plus on veut être libre, plus il faut être rigoureux.

Vous souvenez-vous de l'effet qu'avait produit sur vous cette première découverte de Lynch à la télé ? Faisiez-vous déjà des films à l'époque ?

➖ Non, je ne m'intéressais pas beaucoup au cinéma. J'étais surtout musicien, mais les gens parlaient de ça. On n'avait jamais vu des personnages, un décor, une ambiance comme ça ; même le générique, avec cette musique. J'étais vraiment dans un milieu musical, Lynch avait ce rapport à la musique et, comme Jarmusch, il avait un côté rock. Donc il plaisait à mon milieu, on en parlait pas du tout de manière cinéphile.

Et comment avez-vous été amené à voir ses films ? Quel est votre cheminement à travers l'œuvre de David Lynch ?

➖ Je pense que ça a été assez classique, peut-être *Elephant Man*, que j'aime bien même si je préfère *Freaks*. Après, le vrai choc a été *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, qui a vraiment déplu à sa sortie. Je pense que les gens attendaient quelque chose de beaucoup plus en lien avec la série, alors qu'il n'y a aucun lien. C'est juste le portrait d'une jeune femme, un film sur la défonce et sur l'inceste. Mais je trouve que c'est le film sur lequel il invente le plus son cinéma. Après, il le reproduit, le maîtrise de plus en plus, mais c'est comme s'il le découvrait lui-même à cet endroit-là. Et par ailleurs je trouve que c'est l'un de ses films les plus émouvants, les plus bouleversants – et les plus atroces : je ne sais pas comment on pourrait en produire les vingt dernières minutes aujourd'hui…

C'est sans doute son film le plus douloureux. Dans cette dernière demi-heure, il y a un côté « chemin de croix », un côté presque rossellinien.

➖ Il a réussi à filmer ce que peut être la douleur d'une jeune femme avec des traumas. Comme c'est un sujet contemporain, je pense qu'on ne laisserait pas au-

jourd'hui ce sujet être traité de cette manière-là. Parce qu'il n'y a pas assez de point de vue moral. Il est dans l'affect, la sensation, pas dans le point de vue moral. Après, Lynch est pour moi l'un des cinéastes américains contemporains les plus féministes, dans le sens le plus simple du terme : il est celui qui a donné à des femmes les plus belles partitions. Ce qu'il offre à Laura Dern dans *Inland Empire* est d'une immense beauté tout comme ce qu'elle lui offre en retour. Dans ce film-là, on n'est pas très loin de la coréalisation tellement ils sont main dans la main.

Est-ce que toute la dimension supposément ésotérique de ses films et le côté « délire interprétatif » vous intéresse ?

➖ Je ne sais pas si c'est si ésotérique que ça. Ce n'est pas un cinéaste sur lequel je passe huit heures et trois visionnages pour essayer de comprendre le pourquoi du comment. Je me laisse complètement porter par la manière dont il a décidé qu'on doit se laisser porter, et ça me va très bien comme ça. Il s'explique très peu sur les films, mais une anecdote que j'avais lue est, je pense, symptomatique de sa manière de faire : *Fire Walk With Me* se termine par un gros plan de maïs qui sort de la bouche. Un journaliste l'interroge sur ce dernier plan et Lynch répond juste : « *Je déteste le maïs.* » Voilà, ce n'est pas si ésotérique que ça, simplement il veut terminer par une image de dégoût, il se dit : « Moi, le maïs me dégoûte, donc je vais filmer ça. » C'est filmé de telle manière qu'il reste quelque chose de fort dans le plan, même si on adore le maïs. C'est la théorie de l'œil du canard : si on filme un canard c'est très mignon, mais si on ne filme que l'œil ça devient terrifiant. C'est ce qu'il a fait avec le maïs et la bouche.

Vous n'avez pas évoqué *Blue Velvet*. Quel effet vous a-t-il fait ?

➖ C'est un film qui a encore une forme de classicisme notamment au début, avec une enquête basique (on trouve une oreille, etc.). Après, le film dérape, mais plus par ce que les comédiens amènent. Évidemment, Dennis Hopper y est pour beaucoup. J'adore ce film sur le couple, sur la jeunesse, sur Kyle MacLachlan et Laura Dern. Je trouve très belle leur naïveté, leur rapport à l'Amérique, et comment Lynch les filme. Et c'est le rôle le plus marquant d'Isabella Rossellini.

Vous avez un peu évoqué la question des actrices. D'une manière plus générale, on peut parler d'un certain génie du casting chez lui, puisqu'il révèle Kyle MacLachlan et Laura Dern.

➖ J'adore le fait qu'il retrouve ses acteurs et ses actrices. Ce qu'il fait avec Laura Dern et Kyle MacLachlan c'est magnifique, parce qu'il les prend très jeunes et il les suit. L'une des choses les plus bouleversantes de *Twin Peaks: The Return*, c'est de voir ressurgir ces gens dont on avait perdu la trace pour beaucoup depuis vingt-cinq ans. L'une meurt d'un cancer pendant le tournage (*la Femme à la bûche*, Catherine E. Coulson), et il rajoute une scène où elle appelle le shérif pour dire qu'elle va mourir. Cette proximité sur la durée, je la trouve extrêmement belle.

Que pensez-vous de sa direction d'acteur ?

➖ Il m'est arrivé de lire des scénarios de Lynch, et il y a des scènes d'une immense banalité. Par exemple, au début de *Lost Highway*, Bill Pullman dit : « *Je vais aller jouer du sax ce soir* », et Patricia Arquette répond : « *Je vais rester.* » On sent qu'il n'est pas content, il demande : « *Qu'est-ce que tu vas faire ?* », elle répond : « *Je vais lire. – Tu vas lire quoi ?* » Mais tout prend sa force dans la manière dont il dirige Bill Pullman. « You gonna read… whaaat ? » : tout d'un coup cette phrase archi-banale devient terrorisante parce qu'un mot qui prend deux secondes à dire en met cinq. Il étire le temps. Je pense que la direction d'acteurs est beaucoup faite sur l'étirement du temps. De toute manière, son cinéma, ce n'est que de la distorsion du réel. Y compris dans *Sailor & Lula*. Les dialogues ne sont pas extraordinaires. Ce qui est extraordinaire, c'est ce qu'en font les deux acteurs, comment ils exagèrent tout. La langue anglaise le permet, pas la langue française, sinon ça devient du cabotinage.

Est-ce qu'il y a quelque chose que vous n'aimez pas, qui vous met à distance ou qui ne vous touche pas dans le cinéma de Lynch ?

➖ *Une histoire vraie*, ça ne m'a pas passionné. *Dune* non plus, mais je ne suis pas un fou de SF. *Eraserhead* me passe un peu au-dessus de la tête. J'aime quand même *Elephant Man*, mais je suis tellement fan de *Freaks* que j'ai envie de dire oui à l'un et non à l'autre, mais c'est un peu bête parce que c'est un très beau mélo, un magnifique mélo. Mais globalement tout le reste… Ce que je trouve extraordinaire dans son cinéma, c'est qu'il est proprement terrorisant. Il ne fait pas de films d'horreur, mais ça fait bien plus peur, et il y a beaucoup d'humour. Ce n'est pas un humour de dialogue, c'est un humour de situation, de grimace, de choses qui ne devraient pas être drôles, mais tout d'un coup on décale une petite chose et ça l'est… Même un de ses films les moins aimables comme *Inland Empire* est totalement fascinant. Il se sépare de sa femme, Mary Sweeney, qui était sa productrice et sa monteuse, et il a envie de bricoler encore plus tout seul comme un petit chimiste, sans scénario. Il part avec son actrice et ils font le film à deux. Mais non, rien ne me met à distance. J'ai vu un making-of d'*Inland Empire*. C'est extraordinaire : c'est

Ce que je trouve extraordinaire dans son cinéma, c'est qu'il est proprement terrorisant.

un enfant qui fait tout lui-même. On le voit tout d'un coup peindre un mur parce qu'il a envie que le fond soit d'une certaine façon, installer quelque chose là, il rigole tout le temps, il est très joyeux. C'est un enfant dans un immense magasin de jouets qui s'appelle le cinéma, son cinéma. Ce n'est pas le type assis sur sa chaise qui dit « on passe au plan 42 », il fait tout avec ses mains et je suis très sensible à ça.

Êtes-vous sensible à son côté « artiste multiple », à ce côté photographe, peintre, vidéaste, cette personnalité un peu totale qui faisait la météo pendant longtemps sur son site ?

➖ Il y a des choses dans les « à-côtés » que j'aime, d'autres que j'aime moins. J'aime beaucoup ses disques. Il y a des idées de productions, de chansons. Ce sont des vrais albums de haut niveau. J'aime aussi beaucoup ses petites vidéos. Ses photos et ses tableaux m'intéressent moins, n'empêche que, s'il ne les faisait pas, ses films ne seraient pas ce qu'ils sont, il n'y aurait pas la même scénographie. Ses films sont l'endroit où se rencontrent toutes ses activités.

On parle beaucoup de Lynch comme un cinéaste sensoriel, je trouve qu'il y a aussi une dimension narrative, très particulière parfois, mais tout aussi passionnante. *Twin Peaks : The Return*, par exemple, c'est une prolifération de narration hallucinante.

➖ On dit parfois que le cinéma de Lynch est un peu abstrait. Ce n'est pas du tout abstrait, ce sont des histoires extrêmement concrètes et réelles. *Fire Walk With Me* est l'histoire d'une fille qui prend trop de drogue et qui se fait violer par son père. *Lost Highway* est un film sur la jalousie. Il prend des thèmes extrêmement humains, liés à l'amour. Il y a souvent un postulat très simple, et, comme un anti-Hitchcock, il prend le parti de se mettre du côté de l'affect du personnage qui se perd dans le réel. Donc ça fait un récit labyrinthique, mais un récit tout de même.

Vous parliez du côté concret, il y a un côté « au pied de la lettre » chez lui, ce qu'on pourrait rapprocher d'une tout autre manière de Godard ou Buñuel.

➖ C'est vrai. Je pense que Godard et Lynch ne s'aiment pas, mais je les trouve tellement similaires par plein d'aspects : le rapport image/son, comment chaque plan donne une sensation différente de celle du suivant, et comment le montage en crée une troisième. Et cette idée venant des deux qui m'influence beaucoup selon laquelle pour être libre il faut être rigoureux. Ce sont des cinéastes très rigoureux.

Lynch m'a raconté qu'un jour il avait vu Godard attablé à Paris, il est allé le saluer mais Godard ne lui a pas répondu !

➖ Je pense que si Godard disait qu'il n'aimait pas Lynch et s'il ne le saluait pas, c'est qu'il l'admirait.

Est-ce que vous considérez que Lynch est un cinéaste qui « ferme » ou qui « ouvre » pour les autres cinéastes ? Vous en servez-vous comme « boîte à outils », pour le dire vite ?

➖ Encore une fois, je vais faire une analogie avec Godard. Je pense que ce sont des cinéastes qui ferment à l'endroit de l'« influence ». On ne peut pas s'en sortir, c'est trop particulier, trop spécifique. Là où ils ouvrent, c'est dans le fait qu'ils poussent à la liberté. Lynch donne ce désir-là de piocher chez lui, parfois une image, une idée. Et parfois on pioche inconsciemment.

Est-ce que ça veut dire que vous vous méfiez de vous-même par rapport à Lynch, de l'éventuelle influence inconsciente qu'il pourrait exercer ?

➖ Oui, je m'en méfie. Mais, pour moi, elle existe, avec lui, avec Argento, avec Bresson… Il y a des cinéastes qui ont tellement compté que, de toute manière, on ne va pas leur « voler » quelque chose. Ils ont fait partie de notre regard, et le regard est quelque chose qui se transmet. Un cinéaste, c'est une personne qui a aimé des films avant d'en faire, donc évidemment ça circule. Cette circulation est toujours bienvenue.

Vous parlez du modèle de liberté de Lynch, mais il est dans une situation complexe aux États-Unis. Il y a distribué lui-même *Inland Empire*, et ça a été un total échec. À l'époque, il y a dix ans, il disait : « *Le circuit art et essai aux États-Unis, c'est terminé.* »

➖ Lynch a été sauvé par la France. Par Sarde, par Bouygues. Sans ça, je pense que ses plus grands films, on ne les aurait jamais vus. On n'a pas beaucoup de joie à être français, mais on a quand même quelques fiertés cinématographiques, notamment celle d'avoir permis à beaucoup de cinéastes étrangers de pouvoir faire leurs films. Mais j'imagine bien que le Lynch qu'on connait n'a plus sa place depuis longtemps dans un circuit américain « classique ». Il l'a trouvée avec *Twin Peaks* à la télévision, mais en fait il vend une marque. Quand c'est passé en France, c'est passé sur Canal+ en plein été, sans promo, parce que j'imagine que les gens à Canal se sont dit : « Mon Dieu, mais qu'est-ce qu'on va faire de ça ? »

De ce point de vue là aussi, la « marque », ça le rapproche de Godard. Il avait un peu la même manière de fonctionner, très ambivalente.

➖ Oui, c'est devenu une marque. Et même quand il ouvre un club, c'est une marque. Mais c'est aussi en faisant ces choses-là qu'il peut accéder à sa liberté.

Mon sentiment, c'est qu'il est toujours actif, même si on ne le sait pas forcément et que c'est très souterrain.

➖ Je ne le connais pas du tout, mais je pense que c'est quelqu'un qui se dit tous les matins : « Je dois bricoler quelque chose. » Il a son studio, il a la sérigraphie, je crois qu'il vient beaucoup à Paris pour ça. Peut-être, il écrit, s'il n'a rien à écrire il va faire son bulletin météo… Enfin, on sent que pour lui une journée sans réinventer quelque chose est une journée perdue..☆

Entretien réalisé par Thierry Jousse, le 29 septembre 2023.

À tomber par terre
Le rire lynchien

par Yal Sadat

Bien que s'étant toujours dérobé aux codes de la comédie, le rire lynchien s'est largement épanoui au travers d'un certain art de la chute qui délaisse les facilités parodiques ou ironiques pour renouer avec les origines du burlesque. Deux hommes louches s'esclaffent dans une officine décrépie. On ne sait pas pourquoi. « *Tu y crois, à un accident pareil ?* », lance le premier au second, assis derrière un vieux bureau. Ils peinent à s'arrêter de rire, si bien qu'on entre dans cette séquence de *Mulholland Drive* à travers leur hilarité, sans néanmoins saisir de quelle histoire il est question. À peine remis de leur fou rire, ils entament une conversation sur leurs situations professionnelles et sur un mystérieux carnet d'adresses qui se trouve dans un tiroir. Puis le premier dégaine une arme de poing et abat le second d'une balle dans la tête.

Le gag se déroule à l'envers, commence par l'éclat de rire pour ensuite s'éparpiller dans le morbide.

Quel était-il, cet accident si rigolo ? Il commence peut-être là seulement : en plaçant l'arme dans la main du mort pour faire croire à un suicide, le tueur tire une autre balle malencontreuse qui traverse le mur et se loge dans la hanche d'une femme obèse, affairée dans le local voisin. Elle hurle. Le tueur soupire, passe à côté en vue de supprimer la voisine qui le prend de court en lui sautant à la gorge. Il perd l'équilibre, écrasé par son gros corps, mais finit par la traîner dans le bureau du mort. Ils sont aperçus par un homme de ménage qui passe l'aspirateur dans le couloir. Le tueur lui demande de l'aide pour transporter la femme obèse, projetant en fait de l'attirer lui aussi dans le bureau pour descendre au même endroit ces deux témoins gênants. Il vient à bout de la femme avec une nouvelle balle, tire sur l'homme de ménage qui entre à son tour, puis fait de même sur l'aspirateur (précaution en soi cartoonesque). Court-circuit, départ de feu, alarme incendie : dépité par sa propre maladresse, le tueur nommé Joe Messing (messing comme « déconner » ou « saloper » : Joe qui foire, en somme) attrape le carnet d'adresses et s'enfuit par la fenêtre, abandonnant les corps empilés.

Ce morceau de burlesque noir résume peut-être le comique lynchien : le gag se déroule à l'envers, commence par l'éclat de rire pour ensuite s'éparpiller dans le morbide, la plaisanterie étouffant sous un poids mort. Plus exactement, tout commence par la chute dans tous les sens du terme (la conclusion de la blague qui amuse les deux hommes, puis le vacillement des cadavres) ou, en anglais, par la punchline, la phrase coup de poing qui provoque l'effondrement des corps. C'est une dynamique récurrente, qu'elle serve un dessein comique ou non. On se souvient de l'attaque cardiaque du père de Jeffrey, tombé subitement dans son jardin au début de *Blue Velvet*. Sa tête renversée contre le gazon permettait au spectateur, jusque-là plongé par le prologue dans le chromo de la banlieue pavillonnaire, d'accéder à l'inframonde situé à ras du sol, et à la vérité dégueulasse de tout ce qui grouille sur l'écorce de l'underground. Du reste, c'est toujours en s'étalant de tout son long que l'envers du réel apparait au personnage (conscient ou non) et au public : Henry Spencer se laisse tomber sur son lit dans *Eraserhead* et se voit alors happé par le show de la « femme dans le radiateur » ; Dougie git sur le sol de sa maison dans *Twin Peaks: The Return* et, plus ou moins comiquement, il semble habiter au plus près des secrets cachés dans la moquette, circulant sous le plancher ou derrière les plinthes – par exemple les miracles de la fée électricité permettant les télécommunications, motif entêtant de cette troisième saison. Il y a un rapport entre la position drolatique du pantin avachi et le contact avec la magie des choses triviales : au commissariat, la standardiste Lucy (qui forme avec son mari, le policier Andy, le tandem le plus burlesque de la série) s'évanouit à la vue du shérif à qui elle vient de parler au téléphone, et qu'elle croyait donc loin – alors qu'il utilisait tout simplement un portable, comme

© Coll. Cahiers du cinéma

▲ Dale Cooper / Dougie Jones dans *Twin Peaks: The Return* (2017).

l'explique Andy à sa compagne tombée de sa chaise à la renverse. Sommet d'absurde désopilant ? Oui et non : on rit de la naïveté de Lucy mais on bascule (littéralement) avec elle dans l'étonnement anxieux face aux simples indices technologiques du temps qui a passé. Épiphanie par la chute chaplinesque : une fois de plus, le gag ne se borne pas à lui-même mais élargit les perceptions, déverrouille de très sérieux arrière-mondes.

Cette manière de débuter par la chute, de changer le rire qu'inspire la dégringolade en véritable aspiration dans un puits d'angoisse ou d'émerveillement, a bien sûr toute sa place chez Lynch. Car dans la Black Lodge, après tout, les énoncés se déclament à l'envers ; alors pourquoi les gags n'iraient-ils pas de la légèreté vers la gravité ? Mais, comme c'est le cas pour les messages mystérieux qui scandent l'enquête de *Twin Peaks*, il faut appréhender les traits d'humour comme des clefs. Elles ouvrent moins sur une révélation que sur une certaine libération du registre comique : il n'est pas utilisé comme convention (c'est-à-dire par politesse, pour capter la bienveillance du spectateur) ni comme instrument dialectique. Si Lynch revendique son goût pour les comédies de Billy Wilder, il a toujours rendu les quiproquos plus anxiogènes que badins, et n'a jamais donné dans la satire, à peine dans la parodie – la scène de tuerie de *Mulholland Drive* est peut-être l'un des rares exemples de mise en boite des codes du thriller (avec la scène de *Blue Velvet* où Dennis Hopper rentre dans son repaire en portant un masque risible, avant de tirer sans raison sur des corps flasques et sans vie). Lorsque les répliques sont elles-mêmes écrites pour faire rire, il sabote leur effet en instaurant une distance avec la performance, comme dans son court pour Netflix, *Qu'a fait Jack ?* : se filmant en plein échange de calembours ornithologiques avec un singe parlant, il surjoue la mécanique affectée du dialogue caustique et ménage des silences qui alourdissent la conversation d'un malaise profond. Dans *Eraserhead*, la scène de diner chez les beaux-parents de Spencer témoigne de cette façon de rire tout en refusant le décorum sclérosé de la comédie. La séquence semble d'abord annoncer une sorte de relecture grotesque d'une situation sociale identifiable : pantomime robotique de la belle-mère à la cuisine, verbiage lunaire du beau-père à table, micro-poulets pas tout à fait morts dans les assiettes, piratage calamiteux des usages. Mais la dilatation des durées pousse ces éléments baroques vers l'épouvante pure de manière imperceptible, dans un geste subliminal de superposition d'humeurs (effroi et amusement) incarné par Spencer, et surtout par le visage de son interprète Jack Nance, sorte de pierrot aussi consterné que proprement hérissé.

Là où ses contemporains aiment chahuter sardoniquement les valeurs familiales américaines, Lynch filme les repas de famille ou l'Americana sans l'ironie et les clins d'œil auxquels s'abandonne à l'occasion un Tim Burton, afin de traiter le comique et l'horrifique comme les deux faces d'un même jeton. Il y a peut-être là une manière d'anticiper ce qu'on nommera plus tard, alors que sa carrière semble finie ou presque, la post-ironie. Convoquant des acteurs s'étant illustrés dans son œuvre comme Ray Wise (Leland Palmer) ou Robert Loggia (Mister Eddy dans *Lost Highway*), le tandem Tim Heidecker et Eric Wareheim (*Tim and Eric's Billion Dollar Movie*, 2012) revendiquera d'ailleurs la même intrication de comique et d'épouvante, échappant aux facilités de la farce codifiée pour mieux revenir aux écroulements burlesques de l'ère Keaton dans tout ce qu'ils ont de violent, d'insoutenable, voire de nauséeux. C'est peut-être au bout d'une certaine branche de la comédie indépendante que perche le plus digne héritage de Lynch, et de son art secret de rire à l'envers. ☆

LYNCH, ARTISTE POLYMORPHE

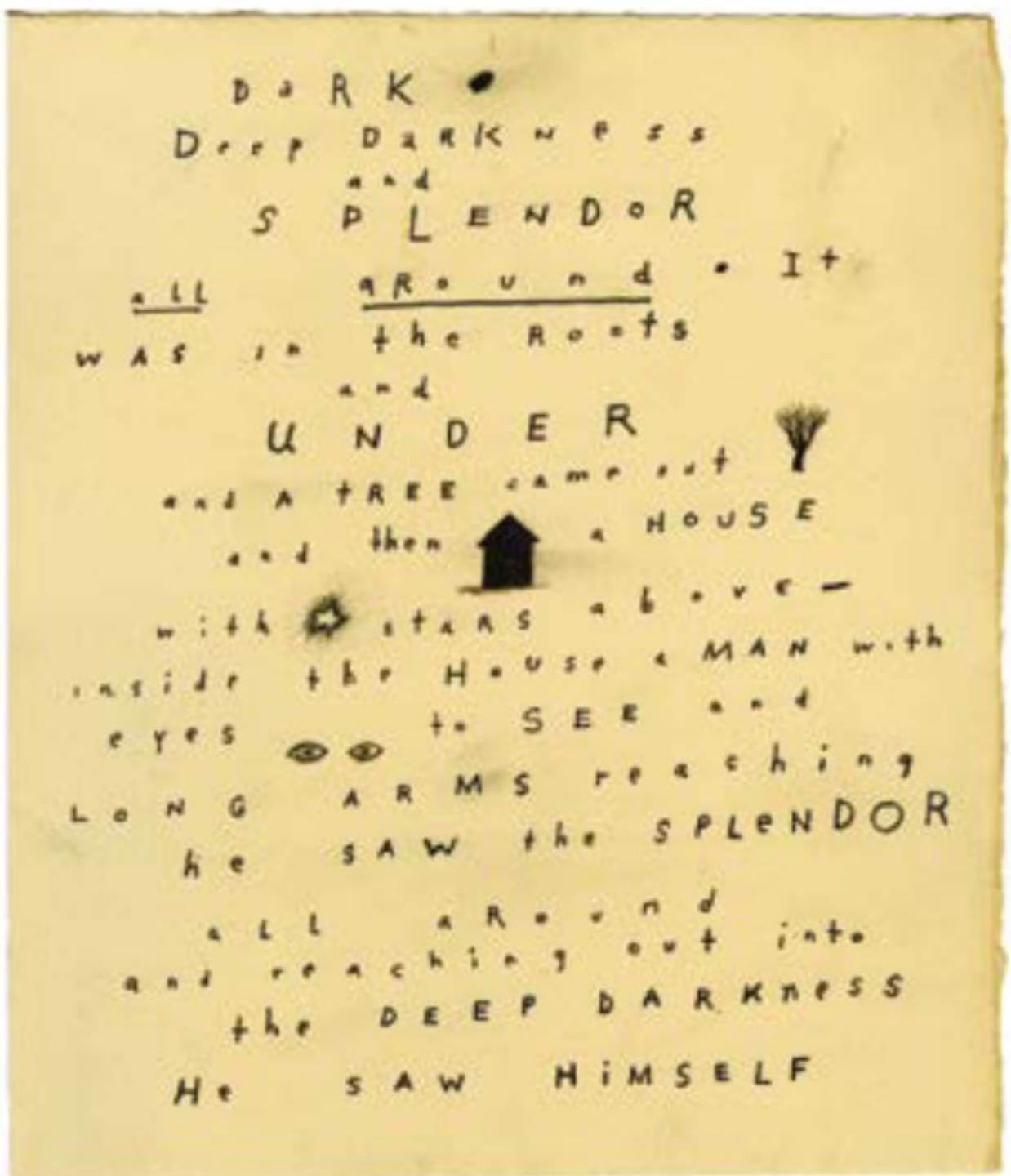
© Mathieu Zazzo / Pasco&co

À l'origine, David Lynch a étudié dans une école d'art. C'est donc tout naturellement qu'au fil du temps, il a poursuivi un travail de peintre et de photographe que nous avons découvert peu à peu, à la faveur de quelques expositions. Plus tard, sous l'influence des bandes-son de ses films, il s'est mis sérieusement à la musique, publiant plusieurs albums assez étranges à partir des années 2000 et composant même des thèmes pour *Mulholland Drive* ou *Inland Empire*. Le cinéaste, décidément très éclectique dans ses amours, a également très tôt investi Internet pour en faire un espace d'expérimentation. L'ensemble qui suit rend compte de cette multiplicité d'activités parallèles qui nourrissent en profondeur le cinéma de David Lynch, et de son influence sur l'art contemporain ou la musique. Il s'ouvre sur un portfolio d'œuvres plastiques conçues et réalisées par Lynch, dont certaines, très récentes, nous ont été envoyées par le cinéaste lui-même, en guise de contribution personnelle pour ce hors-série qui lui est dédié.

◀ Dans l'atelier de lithogravure *Idem* à Paris en octobre 2011.

▲ *Untitled Factory* Photo, 27.94 x 35.56 cm (2000).

◀ *Woman Thinking #2*, issue de la série de photos « Epson Digigraphies », 100cm x 133 cm (2008).



▲ *Two Friends*, œuvre sur paper, 31.12 x 45.09 cm (2012).

◀ *Dark Splendor*, lithographie, 33 x 39.37 cm (2009).

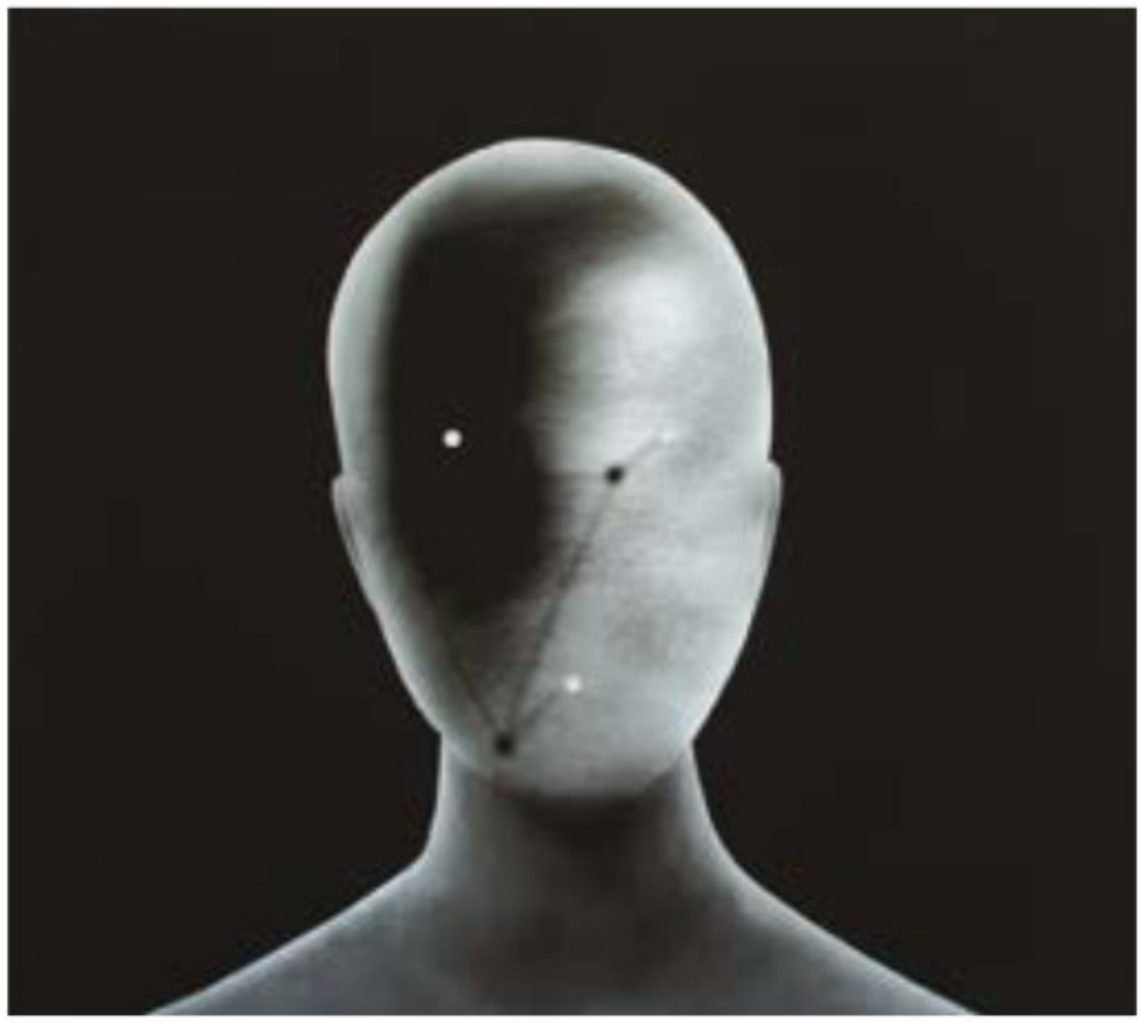
▲ *Long Arms*, aquarelle, 26.04 x 35.56 cm (2008/2009).

◀ *Small Boy in His Room*, peinture *mixed media*, 167.64 x 167.64 cm (2009).

▶ *What did she say?*, peinture *mixed media* (2017-2023).

▶ *Distorted Nude*, photogravure, 47 x 44.45 cm (2021).

▼ *Tricolore Highrise Lamp* (2022).



▲ *Head #8* de la série *Small Stories*, 81.28 x 82.55 cm (2013).

Pour toutes les œuvres
© David Lynch courtesy David Lynch Studio

Une émotion musicale et spatiale

Entretien avec Dominique Gonzalez-Foerster

Artiste contemporaine reconnue internationalement, Dominique Gonzales-Foerster aime les films de David Lynch, en particulier *Blue Velvet* et les trois saisons de la série *Twin Peaks*. Elle nous raconte en quoi ce cinéma volontiers expérimental a été pour elle une vraie source d'inspiration.

Quelle a été votre première fois avec un film de David Lynch ?

Blue Velvet, à la sortie du film en France dans un cinéma de Grenoble, probablement place Grenette… Une émotion artistique, musicale et spatiale très profonde. La sensation exaltante de découvrir une nouvelle forme de cinéma et de beauté, un film-exposition pour sa configuration spatiale, sa lumière mais aussi son inquiétante étrangeté. La première chambre que j'ai montrée, l'*Améthyste*, en 1990, garde la trace de cette projection, mais aussi plus tard *À rebours*, *Milwaukee Room* et *RWF (Chambre)*. Et puis une édition miniature, une pochette d'allumette bleu nuit avec *Blue Velvet* écrit en lettres anglaises blanches. Je l'offrais aux artistes que j'admirais.

Êtes-vous particulièrement sensible au continent *Twin Peaks*, film et série confondus ?

Totalement. J'ai regardé chaque épisode avec ravissement et passion au moment de sa première diffusion à la télévision, sans en rater un seul. Toute la question des indices, la lettre sous les ongles mais aussi

© Dominique Gonzalez-Foerster

▶ *Milwaukee Room*, installation (1997).

la musique entêtante de Badalamenti, et, bien avant Wes Anderson, beaucoup de gimmick irrésistibles, expressions, gestes, vêtements, objets… C'était aussi la guerre du Golfe en parallèle et le choc du traitement télévisuel américain de la guerre. Pendant l'exposition collective *No Man's Time*, à la villa Arson à Nice, on regardait et commentait les épisodes ensemble. Philippe Parreno avait reproduit le panneau d'entrée dans la ville de Twin Peaks. *Twin Peaks* était une référence essentielle.

Quelle a été votre sensation à propos de la saison 3, *Twin Peaks: The Return* ? En quoi cet ensemble vous-a-t-il passionnée ?

C'était déjà très fort pour moi ce rapport aux indices, à l'étrangeté, aux personnages ambivalents, avec plusieurs couches et obsédés par la question du mal et de la violence. Je n'ai pas regardé d'autres séries pendant très longtemps, et la troisième saison a été très forte aussi pour moi. Là aussi j'ai regardé chaque épisode intensément au moment de sa première diffusion, sans en rater un seul et avec, sans cesse, ce rapport au temps qui s'était écoulé entre les saisons, tout ce qui s'était passé pour moi et pour lui et qui avait pu informer cette nouvelle saison… Ce travail avec le temps, c'est ce qui me fascine le plus, mais aussi tout ce qu'il y avait de nouveau, cette machine optique hallucinante qui apparait dès le début et surtout l'épisode 8. Entretemps, j'avais réalisé *Atomic Park*…

Quels sont vos films préférés de David Lynch ?

Je pense que c'est *Twin Peaks*, l'ensemble, et bien sûr toujours *Blue Velvet*, mais aussi *Mulholland Drive* et *Inland Empire*.

Êtes-vous sensible au caractère multi-artistique du travail de David Lynch, cinéaste, musicien, photographe, peintre, bricoleur de l'art ?

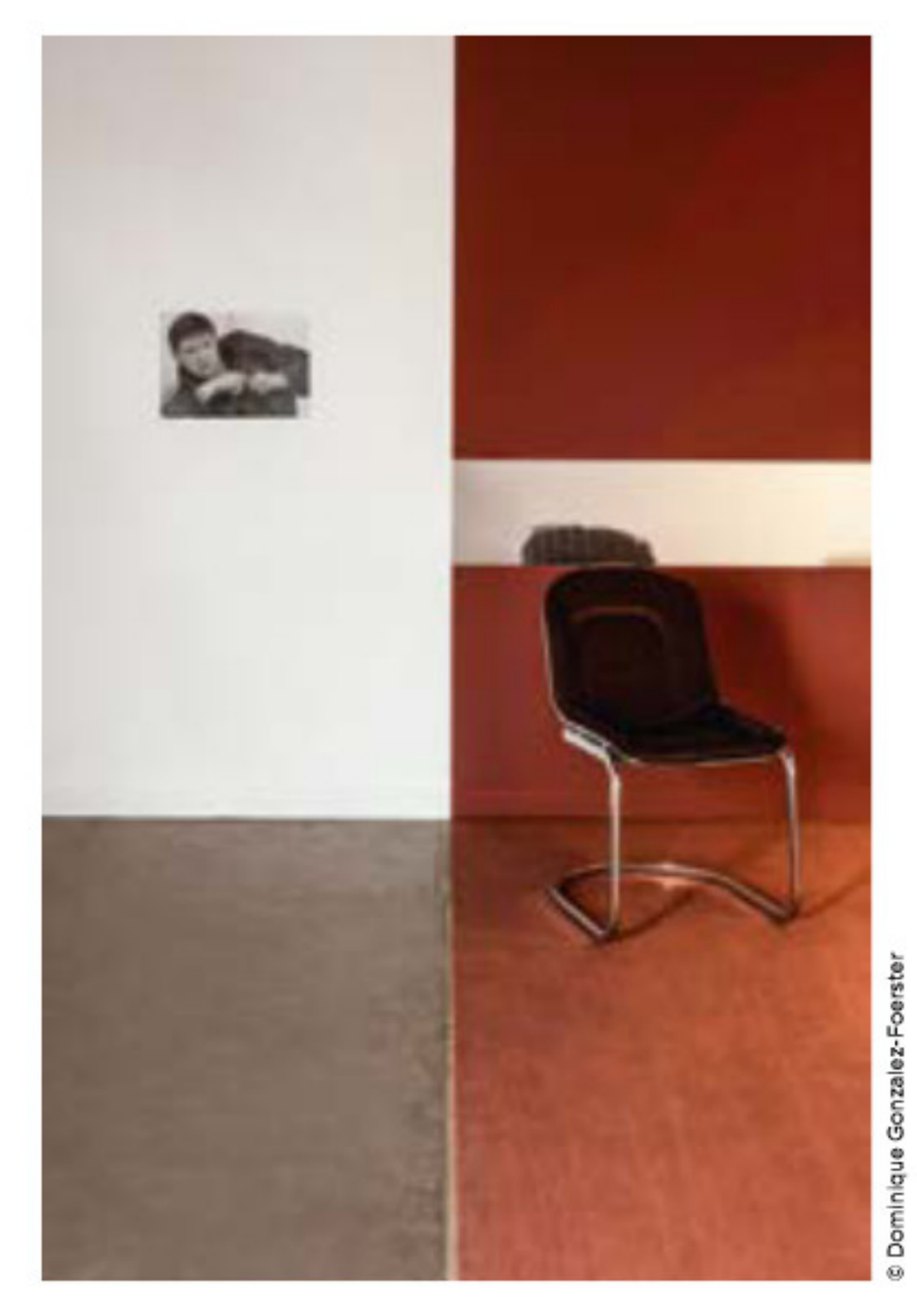
Je préfère ses réalisations cinématographiques, pour moi ses expositions sont là, dans ses films… Je suis aussi une fan absolue du Silencio (le club) et de sa scène, où j'ai eu plusieurs fois le plaisir de chanter, avec Exotourisme, un projet musical avec Julien Perez. On nous dit souvent que nos concerts sont très lynchiens…

Pensez-vous que David Lynch a réalisé une fusion entre le cinéma et l'art contemporain ?

Je pense qu'il est aussi proche que possible du cinéma expérimental et donc artistique, et que son langage résonne avec des opérations que l'on retrouve dans des formes d'art contemporain ; mais une fusion… non je ne pense pas.

Qu'est-ce qui vous touche particulièrement dans l'univers de David Lynch ?

Un rapport très particulier à la narration et aux personnages et le questionnement sans fin sur les formes de violences et leur représentation, mais aussi le monde comme alternance de beauté, d'énigmes et de peur.



▶ *RWF (Chambre)*, installation (1993).

© Dominique Gonzalez-Foerster

Que pensez-vous des figures féminines du cinéma de Lynch ?

Elles sont très fortes, très présentes, portés par des actrices fabuleuses qu'il a parfois révélées.

Quelle influence l'œuvre de David Lynch exerce-t-elle sur votre travail artistique ?

Longtemps la sortie de chacun de ses films était comme une sorte d'horloge artistique. Et une inspiration pour les expositions, peut-être plus que pour mes films, étrangement, comme si son influence me nourrissait plus sur le terrain de l'exposition que du cinéma. J'ai toujours espoir qu'il fasse encore au moins un film ou une série, même si je comprends l'extraordinaire complexité d'un tournage.

Êtes-vous sensible à l'univers sonore et musical des films de Lynch ?

Oui, je pense son rapport au son et aux chansons m'a beaucoup influencée. Je n'oublie jamais ces séquences sonores qui s'auto-aspirent soudain en silence.

Propos recueillis par Thierry Jousse, par e-mail, le 8 octobre 2023.

Bricolage, numérologie et météo

Le laboratoire en ligne de David Lynch

par **Philippe Fauvel**

Le site *davidlynch.com*, l'un des premiers imaginés par un cinéaste, fut moins un médium qu'un « milieu », comme l'a défini Cyril Béghin (*Cahiers* n° 620), c'est-à-dire un laboratoire, un lieu pour soi, avec tout particulièrement sa section *Experiments*, ces travaux vidéo reconnaissables à « *l'implacable fixité des plans et l'unicité des décors* ». Ce lien renvoie depuis 2020 à une chaîne YouTube, à un *davidlynchtheater* qui réunit aussi bien la série *DumbLand* (2002) que le vaudeville torturé *Rabbits* (2002), mais aussi un ensemble, bien plus contemporain, titré « Sur quoi David travaille-t-il aujourd'hui ? », très pragmatique (le bricoleur explique quel petit stand de micro ou quelle applique murale pour lumière d'ambiance il a conçus ces derniers jours, en concluant toujours d'un « *Keep on working!* »), se mêlant avec parcimonie à de courts documentaires animaliers où le seul travail du son et le tremblé de la caméra créent la tension d'une existence, où la nature cyclique et implacable de la vie l'emporte toujours. Ainsi un essaim d'abeilles ou une chenille qui gravit un petit monticule de terre, chute, cherche désespérément à se hisser, deviennent peu à peu des visions terrorisantes. Au son : des bourdonnements distordus, ou une basse continue, un éboulement de pierres et un bruit métallique quand un lézard attaque et dévore par surprise. S'y ajoute aussi un autre film d'animation, extrêmement sombre et captivant : *Fire (poZar)*, mis en ligne en 2020, dans lequel tout espoir semble perdu.

Enfin, classé par ordre chronologique, un ensemble très conséquent (travail quasi journalier qui s'étend sur deux ans et demi) de vidéos se dédouble : à l'une sur la météo du jour répond l'autre sur le nombre, tiré au sort, du même jour, à partir d'un bocal rempli de dix balles. Ces stupéfiantes capsules, répétitives et sérielles, quasi absurdes, imaginées pendant le confinement Covid-19 depuis Los Angeles, se restreignent à un décor unique : un atelier-bureau aux murs et plafond de béton brut, quelques placards en bois, et les légères variations du temps qui passe, au jour le jour, sur le visage du cinéaste en plan rapproché-épaule. Le rite est toujours le même, en deux fois une minute quotidiennes : la description du ciel, de possibles intempéries, la température extérieure, ponctuée par un « *Bonne journée !* » ; l'apparition plein écran d'une boule de ping-pong numérotée.

La météo est ici l'amorce idéale et la plus banale d'une conversation, un chit-chat aussi dérisoire que nécessaire : quel temps fait-il ? Lynch expérimente sa prédiction, sans relâche, de la même façon jour après jour. Et parfois va plus loin, au milieu de deux états de fait météorologiques, en pensant à une chose spécifique – souvent une chanson – qui lui viendrait précisément ce jour. Le 31 octobre 2020, par exemple, il faut écouter « The Dust Blows Forward n' the Dust Blows Back » de Captain Beefheart (1969) pour avoir une « *image globale* » du temps tel qu'il va, maintenant. Soit, si vous y jetez une oreille : un univers surréaliste parlé-chanté, sans instrument autre que la voix, en cut-up, qui décrit au moins deux aspects de la réalité perçue, et donne l'image d'un monde désolé et chaotique, soit assez lynchien. Le 12 décembre 2022, la journée est « *pluvieuse et très calme* », la température oscillera entre 7 et 13°C. Et ce commentaire tombe : « *Today, no music.* » En trois mots, il évoque pudiquement la mort, la veille, d'Angelo Badalamenti. Une annonce égale aux autres, mais tranchée, toujours lancée à voix très haute avec la puissance quasi incantatoire de Gordon Cole, le personnage qu'il incarne dans *Twin Peaks*. À ce RIP élégant et pudique s'ajoute une lueur d'espoir : il y a une chance, dit-il, pour que le temps couvert laisse place à un ciel bleu et qu'un soleil doré resplendisse pour le reste de la journée. Le tirage au sort du nombre du jour, quant à lui, ne fait que densifier la matière à spéculer dans la vie ordinaire : pourquoi ce nombre tiré du bocal ? Question générant dans les commentaires autant d'agitations et de calculs de probabilités de mathématiciens plus ou moins confirmés (il faut lire les commentaires aussi stricts que loufoques de l'internaute Seth M-T) qu'il y a d'admirateurs prêts à interpréter maniaquement tel ou tel plan, ou motif d'un film, justifiant le mot de Pauline Kael sur Lynch : « *mystère et folie cachés dans la normalité* ». Vidéos primitives, comique de répétition, le petit théâtre de Lynch en ligne est l'atelier paisible d'un cerveau débridé de son génie. ☆

L'expérience sensorielle

Entretien avec Benoît de Villeneuve, Benjamin Morando et Jean-Yves Leloup

La musique et le son jouent un rôle crucial dans le cinéma de David Lynch, qui est l'un des inventeurs du design sonore. Pour parler de cette dimension fondamentale, nous avons réunîs trois compositeurs d'aujourd'hui qui travaillent pour et avec le cinéma : Jean-Yves Leloup, Benjamin Morando et Benoît de Villeneuve. Ensemble, ils évoquent en profondeur le monde sonore hanté et novateur de Lynch.

LES PARTICIPANTS

Villeneuve & Morando *sont des compositeurs français. Leur disque* Artificial Virgins *accorde beaucoup d'importance à l'expérimentation et à l'hybridation entre timbres acoustiques et électroniques. Ils ont composé, entre autres, les musiques de longs métrages de Nicolas Pariser, Florent Gouëlou ou plus récemment Alexander Abaturov.*

Jean-Yves Leloup *est un artiste sonore et un DJ expérimental qui a fondé, avec Éric Pajot, le duo RadioMentale. Récemment, il a produit l'album collectif* Quiet Voices. *Par ailleurs, il est historien de la musique électronique. Son dernier ouvrage,* Ambient Music : avant-gardes, new age, chill-out & Cinéma, *a paru aux éditions Le Mot et le Reste en 2021.*

Nous vous avons invités tous les trois pour discuter du travail musical et sonore de Lynch (qui n'est pas entièrement séparable des images, mais qui existe tout de même de manière autonome). Pour commencer, une question très concrète : seriez-vous capables de décrire les sensations qu'a pu vous procurer telle ou telle bande-son de Lynch ?

Benoît de Villeneuve : J'ai le sentiment qu'*Eraserhead*, c'est à la fois une bande-son et un disque de musique *ambient*[1]. Ça sort en 1977 et en 1978 Brian Eno publie son album *Music for Airports*. *Eraserhead* c'est un peu une version cauchemardesque de l'*ambient*. Les bandes-son de David Lynch sont vraiment un mélange entre la joie, l'enfance (les années 1950, en l'occurrence) et l'angoisse, la peur. Les trente premières minutes de *Lost Highway* sont très denses, sérieuses, dures, et d'un coup on arrive à la balade sur la route, il y a une énorme blague avec Mister Eddy. On bascule dans autre chose, et musicalement c'est pareil : c'est plein de contrastes tout en étant très cohérent.

Benjamin Morando : Oui, il y a une corrélation entre son esthétique filmique, sa narration, et son esthétique sonore.

Pensez-vous que son esthétique sonore est narrative ?

B.M. : Parfois oui, pas systématiquement. C'est très complexe : il y a d'un côté quelque chose d'abstrait, de non-narratif et purement sensoriel dans son cinéma, qui touche l'inconscient. C'est tout l'aspect mystérieux, inouï, étrange et dérangeant, quelque chose qui n'est pas du tout linéaire. Et de l'autre, il y a des aspects plus familiers, plus narratifs, où l'on retourne dans des codes de films de genre, avec des climax lyriques et émotionnels. C'est pareil pour la musique. Il y a ces matières abstraites de drones, de vibrations, de vents, de *sub bass*… Toute une physicalité du son, qui n'est pas forcément perceptible consciemment mais qui va jouer sur ce que tu vois. Les repères plus familiers, ce sont ces chansons des années 1950-60, qui donnent le pôle plus lumineux, plus nostalgique. Il y a aussi des musiques plus éthérées, angéliques. Ce pôle-là est presque religieux. Lynch arrive à articuler toutes ces choses de manière très cohérente et personnelle, ce qui n'est pas évident. Même sur les genres de musique qu'il utilise : ça va de la bossa nova au black metal, c'est hallucinant.

1. Le terme *ambient* désigne une forme de musique planante, atmosphérique et environnementale, généralement électronique, dont le représentant le plus important est Brian Eno qui a beaucoup contribué à sa popularisation. Depuis plus de quarante ans, l'ambient est très présent dans la musique de film et dans la conception du son au cinéma.

▲ Le titre In Dreams de Roy Orbison repris dans *Blue Velvet* par Dean Stockwell.

Jean-Yves Leloup : Pour revenir à la question de la première expérience sensorielle, le premier film de Lynch que j'ai vu doit être *Elephant Man*, mais mon premier grand souvenir, c'est *Blue Velvet*. La scène d'ouverture est quasiment inaugurale de mon ouverture sonore au cinéma et d'une certaine conception sonore du cinéma. Ce film a été un tournant dans sa manière de traiter les sons et d'inviter différentes formes de musiques dans son cinéma. Cette plongée organique et sensorielle dans un univers de vice et de stupre se produit dans un environnement réaliste : il y a cette herbe, cette pelouse, cette terre, cette oreille sale, coupée…

Aucun d'entre vous n'a encore prononcé le nom d'Angelo Badalamenti. Il n'a pas travaillé sur tous les films de Lynch, mais tout de même sur beaucoup d'entre eux. On crédite donc Lynch d'un côté « architecte » de la bande-son et de la musique, même quand ce n'est pas lui qui la compose.

B.M. : Il faut d'abord parler d'Alan Splet et Dean Hurley. Ce sont ses deux collaborateurs principaux.

J.-Y.L. : Moi, je mettrais Dean Hurley (qui est arrivé après) un peu sur le même plan que Badalamenti.

B.V. : Alan Splet est mort assez tôt.

B.M. : Oui, Lynch et Splet ont collaboré à partir des années 1960 sur son premier court métrage *Six Figures Getting Sick*, et après sur *Eraserhead*. Ils ont bossé un an sur la bande-son, ce qui est quand même hallucinant.

J.-Y.L. : Il faut dire qu'ils travaillaient de manière très artisanale.

B.M. : J'ai lu qu'Alan Splet ne voulait pas du tout travailler au synthétiseur, mais surtout avec des bandes et des sons concrets. Il avait des banques de sons, notamment de vents enregistrés en Écosse. Lynch adorait ces sons. Mais il était quand même frustré du fait que Splet était un peu conservateur sur les moyens de produire des sons. Bien plus tard, dans les années 2000, Dean Hurley (qui gère son studio Assymetrical depuis douze ans), son ingénieur du son, est devenu un collaborateur très proche. Il a beaucoup bossé sur *Twin Peaks: The Return* et *Inland Empire*. L'importance de ces deux personnes dans l'œuvre sonore de Lynch est égale à celle de Badalamenti pour le côté purement musical.

Lynch fait partie des cinéastes chez lesquels on ne sépare pas vraiment la bande-son de la musique, comme si tout était organique. En ce sens, n'est-il pas un des inventeurs du design sonore ?

J.-Y.L. : Pour être juste, il faut dire que l'invention du design sonore ponctue l'histoire du XXe siècle : il y a les effets sonores de *King Kong* (1933), de Jacques Tati, de *Planète interdite* (1956), de *THX 1138* (1971) avec Walter Murch, *Apocalypse Now* (1979), etc. Donc plein de choses sont arrivées avant Lynch, mais c'est vrai que sa manière de fusionner cet ensemble sonore avec une musique qui finit par se fondre dans une atmosphère, dans des drones, a été très influente sur le cinéma actuel. C'est particulièrement sensible dans sa manière d'utiliser des éléments sonores concrets, des matières sonores, des drones, et notamment des « fonds d'air » … Le fond d'air, c'est cette atmosphère environnementale qui nappe chacune des séquences de notre vie, qui sont travaillées, amplifiées, mélangées à d'autre matières sonores, proches de l'*ambient*

mais aussi de ce que l'on appelle la musique industrielle. Notamment pour *Eraserhead*, cette manière de ponctuer ou de souligner – à travers des matières et des textures sonores – la narration, les émotions des personnages, les actions et les faits, a eu beaucoup d'influence sur tout un cinéma moderne où la musique électronique *ambient* est présente, et souvent se confond avec la notion de design sonore.

B.V. : Dans *Elephant Man*, qui est un film de commande assez classique, il arrive déjà à mettre tout son univers, qu'on va retrouver dans *Twin Peaks*. C'est assez bluffant. Dans la scène d'ouverture, par exemple, il y a ce thème très classique, très beau, d'un compositeur avec qui il ne retravaillera jamais, John Morris, imposé par Mel Brooks. D'un coup, sur cette musique un peu enfantine, vient se glisser une nappe sourde de synthétiseur. Puis, sur des images au ralenti de la mère de John Merrick qui se fait renverser par les éléphants, on entend leurs barrissements, un peu au ralenti aussi, mais harmonisés : il y a déjà une idée de mélodie qui reviendra un peu plus loin dans le film. Là, on est déjà vraiment au croisement de la musique, du design sonore et du thème presque musical. C'est là qu'il est un réalisateur musical autant qu'un réalisateur de cinéma, et il a trouvé en Badalamenti quelqu'un qui savait traduire en notes et en émotions ce qu'il lui disait.

B.M. : À partir de *Lost Highway*, il va « sound-designer » la musique en demandant à Badalamenti de créer plein de matières sonores orchestrales ou synthétiques, qu'il va retravailler, redécouper, inverser, etc. Il est le premier à avoir musicalisé des sons qui jusque-là étaient considérés comme des bruitages. Par exemple, le vent est quelque chose de très important qui revient tout le temps chez lui.

B.V. : Dans une scène d'*Elephant Man*, l'infirmière va monter la soupe à John Merrick, l'homme-éléphant, et elle est effrayée parce qu'elle ne sait pas à quoi il ressemble. Il n'y a pas de musique mais une sorte de vent, de soufflerie, harmonisée avec un son un peu comme ça (*il tape du poing sur la table à intervalles réguliers*) qui fait office de battements de cœur. Ce sont des sons ambient auxquels les gens ne prêtent pas attention parce que ce n'est pas fait pour, mais la tension est là.

B.M. : Justement, ce son ambient à l'hôpital dans *Elephant Man*, qui est perçu comme un drone dans l'esprit de ceux d'*Eraserhead*, c'est souvent celui de l'éclairage au gaz. Dans *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, il y a un peu la même chose dans la scène où Leland Palmer allume le ventilateur dans sa maison avant de retrouver dans sa chambre sa fille Laura. L'allumage de ce ventilateur nous fait basculer dans la scène de possession de Leland en BOB. Le son du ventilateur devient de plus en plus fort, et il dure très longtemps. On voit vraiment là que le son *in* devient la musique et sert de déclencheur pour nous montrer qu'on bascule dans le fantastique. Donc, on voit comment Lynch musicalise des sons liés au décor et qui après deviennent des drones musicaux.

J.-Y.L. : Pour préciser, quand on parle de « drones », ce sont des notes tenues de synthétiseurs ou de cordes, mais c'est aussi le bourdon qui existe dans notre culture musicale depuis quasiment le Moyen Âge voire l'Antiquité. Au fond, il y a eu cette capacité chez Lynch à entendre tous les bourdons de la vie, qu'il a rehaussés, comme s'il faisait respirer notre environnement, et effectivement ça peut être un simple fond d'air, la réverbération du son d'une pièce, d'un frigo, d'une lampe… Toutes ses fréquences qui nous entourent, c'est comme s'il les manipulait, les musicalisait effectivement. Le bourdon en soi a une influence très particulière sur notre cerveau, notre perception sonore – que je serai bien en mal d'expliciter puisqu'il y a assez peu d'études, mais il y a quelque chose d'enveloppant qui peut être parfois angoissant mais aussi très réconfortant, qui nous fait pénétrer dans un monde en tout cas plus introspectif.

B.M. : Pour revenir sur les obsessions de Lynch pour certains sons, le vent, ça commence dès *Eraserhead*. C'est aussi le premier son qu'on entend dans le générique de *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, c'est le fil conducteur d'*Industrial Symphony n°1*, le spectacle qu'il a fait avec Badalamenti et Julee Cruise. J'ai vu un documentaire qui s'appelle *Lynch/Oz*, où Lynch dit : « *Il n'y a pas une journée où je ne pense pas au* Magicien d'Oz. » Dans *Sailor & Lula*, c'est le plus évident, mais pas seulement. C'est le vent qui amène Dorothy dans le monde imaginaire. C'est un bruit blanc, toutes les fréquences sont mélangées. Mais ce bruit blanc est modulé avec des résonances.

B.V. : Quand tu filtres le bruit blanc, tu peux arriver à toutes les notes.

B.M. : Exactement, mais le vent ce n'est jamais du bruit blanc pur et statique, parfois ça ressemble à des voix, il y a quelque chose de hanté. C'est à la fois un son continu et qui bouge, donc on peut l'utiliser dans des temps assez longs dans le montage sans que ce soit ennuyeux. Et c'est en même temps très évocateur. Mais Lynch utilise toutes les familles de sons soufflés, pas seulement le vent.

Revenons à Badalamenti : il arrive sur *Blue Velvet*, au départ pas en tant que musicien d'ailleurs, mais comme coach vocal

***Blue Velvet* a été un tournant dans sa manière de traiter les sons et d'inviter différentes formes de musiques dans son cinéma.**

d'Isabella Rossellini. Est-ce que son apport change profondément la bande-son dans le cinéma de David Lynch, sachant que *Blue Velvet* peut aussi être considéré comme un « deuxième premier film », après l'aventure compliquée de *Dune* ?

B.V. : Bizarrement, je trouve que, sur ce film, Badalamenti n'est pas encore le Badalamenti de David Lynch. C'est encore un Badalamenti assez traditionnel, finalement.

J.-Y.L. : C'est la rencontre qui les transforme tous les deux, mais c'est surtout avec *Twin Peaks* que l'influence mutuelle de leurs deux talents se métamorphose et s'incarne à travers le générique et toutes les musiques de la première saison de la série. Quand on écoute la musique de Badalamenti avant, elle n'a pas la même force.

Vous avez mentionné *Twin Peaks* comme un tournant dans la carrière de Badalamenti et de Lynch, pouvez-vous en dire un peu plus sur l'expérience de la série où l'on sent effectivement une vraie osmose ?

J.-Y.L. : Dans *Twin Peaks*, il y a des éléments de chansons populaires inspirés par la pop des années 1950, des aspects parfois plus blues, ou plus jazzy.

B.M. : Il y a ce son typique que l'on retrouve à partir de *Twin Peaks* dans d'autres films : la guitare avec le trémolo qui est vraiment le son des années 1950 et sera l'une des signatures de *Twin Peaks*.

J.-Y.L. : Mais ces sons sont transfigurés par le talent de Badalamenti, comme s'il y avait de l'espace entre les notes, comme si chacun des instruments – claviers, vibraphones, cordes ou guitares – raisonnaient dans un espace très particulier. Cet espace de réverbération autour des notes, ce ne sont pas des silences, mais c'est un peu comme si tout résonnait dans un espace mental, intérieur, introspectif, comme un songe du réalisateur, du spectateur ou d'un personnage du film.

B.V. : À la sortie de *Twin Peaks*, j'avais 15 ans et ça passait en VF sur La Cinq. J'ai plongé dedans et, comme toute émotion adolescente, c'est une des choses les plus importantes de ma vie. Musicalement, je pense que ça fait vraiment partie de mon ADN pour ce côté très vaporeux de la chanson, ces expérimentations… Dans les années 1990, j'étais aussi fasciné par Trent Reznor, qu'on retrouve dans *Lost Highway* et dans la saison 3 où, à chaque fin d'épisode, Lynch permet à un artiste de montrer son travail.

> Dans *Twin Peaks*, il y a des éléments de chansons populaires inspirés par la pop des années 1950, des aspects parfois plus blues, ou plus jazzy.

À partir de *Lost Highway*, ça change un peu parce que Badalamenti est moins présent, même s'il est encore là. Quand on pense à *Lost Highway*, on pense peut-être plus à la chanson de Bowie « I'm Deranged », qui ouvre le film avec ce générique et cette route qui file à grande vitesse. Elle a été composée peu de temps avant, d'ailleurs, et produite par Brian Eno. On pense aussi à certaines ambiances de Barry Adamson qui fait son apparition dans les parties où il y a Mister Eddy. Il y a même une petite citation d'Antônio Carlos Jobim assez surprenante.

J.-Y.L. : J'ai l'impression qu'avec *Lost Highway* et ces bandes-son de musique préexistantes, on a découvert une sorte de confrérie de musiciens, de chanteurs, de chanteuses, autour d'une conception de la musique et du son dont fait partie Barry Adamson dans ses projets solo.

Barry Adamson avait lui-même un lien avec la musique de film puisqu'il faisait parfois des reprises et travaillait, par ailleurs, sur des bandes originales…

J.-Y.L. : En tout cas, ce sont des gens qui partagent des couleurs. Même David Bowie et Trent Reznor. Lynch a aussi parfois directement inspiré des musiciens, par exemple Bohren & der Club of Gore, un groupe de metal allemand qui a viré vers une sorte de jazz atmosphérique et cinématographique ambient. Ce ne sont pas des jazzmen.

B.M. : C'est Rammstein qui fait du jazz.

J.-Y.L. : Oui, c'est un peu ça. Il y a une imagerie metal, mais ça n'est pas du tout du metal. C'est fascinant de voir à quel point, à partir de ces couleurs musicales des films de Lynch et de Badalamenti, ils en ont tiré toute une esthétique qu'on retrouve chez d'autres musiciens et musiciennes.

On peut ajouter, dans un registre plus pop, certains artistes qu'on rattache à la dream pop, ou Lana del Rey.

J.-Y.L. : Ça va effectivement de la new wave de This Mortal Coil ou Cocteau Twins à Lana del Rey.

B.M. : Pour en revenir à l'hétérogénéité de *Lost Highway*, je trouve que cette BO est un peu à part parmi toutes celles de Lynch. Et c'est peut-être aussi dû à une époque. On est en pleine ère des BO à la Tarantino où on mélange des musiques connues. Ça ressemble vraiment à une époque qui a duré quatre ou cinq ans, après il ne le refera plus tellement.

Il y a quelques moments de Badalamenti, mais peu, et ce ne sont pas les plus intéressants. Dans *Mulholland Drive*, Badalamenti est toujours là, et Lynch commence à faire lui-même la musique. Là, on revient sur quelque chose de plus organique. Au fur et à mesure, il est devenu lui-même musicien de ses propres films.

B.M. : Lynch n'est pas un bon musicien au sens d'instrumentiste, ni je pense un très bon compositeur, mais c'est un excellent réalisateur musical. Il sait s'entourer de gens talentueux qu'il saura guider pour faire une musique qui ressemble à du Lynch. Et en cela, un

▲ Julee Cruise dans la saison 1 de *Twin Peaks*.

réalisateur de cinéma, c'est exactement comme un réalisateur de musique : on a des idées, on les met en place, on s'entoure de gens talentueux, et finalement on reste le dieu de son film, tout comme nous on peut être le dieu de notre musique, même si ce sont d'autres instrumentistes qui jouent. Lynch est partout dans ses films et dans sa musique, et on ne le voit pourtant nulle part. Il est le dieu de son propre univers.

Ses albums sont plus « discutables » que ses bandes-son, dont il n'est pas l'auteur au sens strict, mais dont il est le démiurge ou l'architecte.

B.M. : Ce qui est intéressant aussi chez Lynch, c'est la mise en scène de la musique. Il y a pas mal de gros plans de vinyles, il évoque la radio. On parlait tout à l'heure de la chanson de Roy Orbison, « In Dreams » dans *Blue Velvet* : le play-back est quelque chose qui revient souvent dans ses films. Un play-back interrompu. C'est aussi dans *Mulholland Drive* avec le même titre en version espagnole, au Silencio où le morceau est interrompu pour montrer l'artificialité du dispositif.

Il y a aussi son utilisation des morceaux classiques : par exemple l'adagio pour cordes de Samuel Barber dans *Elephant Man*, les *Quatre derniers* lieder de Richard Strauss dans *Sailor & Lula*, la musique de Penderecki…

B.M. : À propos du morceau de Richard Strauss, Lynch n'a gardé que la partie instrumentale et orchestrale, avant que Jessye Norman n'intervienne. À la réécoute, on dirait du Badalamenti. Harmoniquement, dans les accords et dans l'orchestration, il y a une grande influence de la musique post-romantique chez Badalamenti : Strauss, Mahler…

Sachant que cette musique a déjà une grosse influence sur la musique de films en général.

B.M. : Bien sûr, et là c'est manifeste avec cet extrait de Strauss. Dans *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, il y a un extrait du requiem de Cherubini, l'*Agnus Dei*. C'est à la toute fin, c'est assez lent, c'est une sorte de ponctuation que l'on retrouve dans le générique. C'est un super choix, parce que c'est aussi la toute fin de l'œuvre. Lynch est obnubilé par la lenteur dans la musique. Il a souvent ralenti plein de choses, et notamment dans *Twin Peaks: The Return* quand Dale Cooper ressuscite. Avec Hurley, ils ont ralenti au moins quatre fois la *Sonate au clair de lune*, on a juste des notes de piano très graves.

J.-Y.L. : Ce que j'entends là-dedans, c'est aussi son art du mixage. Quand je travaillais en tant que DJ, c'est ça qui me marquait chez Lynch, cette capacité à fondre des musiques d'origines variées, blues, rock, jazz, musiques contemporaines, sérielles, dans un tout totalement cohérent. Cette intelligence du mixage m'a beaucoup marqué.

Penderecki est le musicien le plus présent dans l'univers de Lynch (en-dehors de la musique originale).

B.M. : Dans *Sailor & Lula*, il y a *Kosmogonia*, et dans *Inland Empire*, il y en a beaucoup, à tel point que quand il a sorti un disque qui s'appelle *Polish Night* avec un compositeur polonais, Marek Zebrowski, qui participe à la BO, Lynch a mis une playlist de musiques polonaises sur Spotify dans laquelle il y a du Penderecki, du Gorecki. Il a vraiment un amour de cette musique-là. Le plus saillant, c'est l'utilisation de *Thrène à la mémoire des victimes d'Hiroshima* dans *Twin Peaks: The Return*, le fameux épisode 8 avec cette explosion nucléaire. Je ne sais pas la durée exacte, mais je crois que c'est toute la durée de l'œuvre. Si Penderecki plaît autant à Lynch, c'est qu'il y a vraiment chez lui un travail sur la texture, sur les timbres, une expérimentation qui fait que sur l'instrumentation ça ressemble presque à de la musique électronique. Il y a des registres dans l'ultra-aigu ou dans l'ultra-grave, des modes de jeu qu'il invente. Ce n'est pas pour rien qu'on le retrouve autant au cinéma, notamment dans *Shining*.

Et dans *L'Exorciste*.

B.M. : Oui, la première utilisation de Penderecki, c'est dans *L'Exorciste*. Kubrick adorait *Eraserhead*, il l'a dit à Lynch. Il avait fait visionner *Eraserhead* à l'équipe de *Shining*.

Dans l'épisode 8, il me semble qu'il y a aussi les Platters (« My Prayer »).

B.V. : On est dans un épisode en noir et blanc où ça se passe dans les années 1950.

Oui, mais il utilise aussi la musique des Platters en contraste absolu. Comme la musique de l'innocence de l'Amérique face

au mal symbolisé par la musique de Penderecki. Finalement, est-ce qu'il n'y a pas toujours un côté premier degré dans l'utilisation de la musique chez Lynch ?

B.M. : Oui, il n'y a pas d'ironie.

B.V. : Il est aussi premier degré dans le sens où on peut écouter les bandes-son et se refaire le film sans se tromper. C'est en cela que ça peut se rapprocher d'un disque d'*ambient* : c'est très narratif, une nappe arrive, on sait ce qu'elle raconte, quel sentiment on est censé éprouver et on en revient au contraste entre les années 1950 et le cauchemar américain. J'ai l'impression qu'il est obsédé par ça.

Je crois qu'il la voit comme la période de son enfance mais aussi comme une période d'innocence de l'Amérique, voire d'inconscience… Même l'utilisation de « In Dreams » de Roy Orbison, dans *Blue Velvet*, a un effet émouvant.

J.-Y.L. : Ces chansons des années 1950 évoquent la question de l'enfance, de la rêverie, d'une extrapolation vers un temps jadis, parce qu'elles sont porteuses, dans les paroles et les mélodies, de cette forme d'innocence que l'on perçoit à travers le filtre du souvenir ou de la mémoire. C'est comme ça que je les entends.

B.V. : Mais quand on rajoute beaucoup de réverb' à ce genre de morceau ou qu'on les ralentit un peu, d'un coup ils font peur.

B.M. : Ça commence dès *Eraserhead*, où il y a tous ces morceaux de Fats Waller à l'orgue très réverbérés. Je me demande si ça n'a pas inspiré Kubrick pour *Shining* avec « Midnight With the Stars and You » (Al Bowlly, Ray Noble et son orchestre). Dans la Golden Bal Room, il y a plein de musiques, surtout anglaises des années 1920, dont celle-ci.

Quelle est l'influence sur votre propre travail de toutes ces conceptions sonores et musicales dont on a parlé ?

B.V. : Là où Lynch nous a tous les deux influencés, Benjamin et moi, c'est qu'on ne dissocie pas la composition musicale (avec des notes, des portées, une partition) de sons très concrets qui ne proviennent pas d'instruments traditionnels. C'est quelque chose qu'on fait et qu'on aimerait pouvoir imposer un peu plus dans nos musiques de film, ça fait partie de notre vocabulaire. Et en même temps, on est influencés de manière inconsciente par le travail de Lynch dans ses bandes sonores. Pour raconter une anecdote, dans une BO du film *Trois nuits par semaine*, que nous avons composée, on a glissé un clin d'œil : il y a une série d'accords qui appartient au thème de *Twin Peaks*.

B.M. : Pour revenir à notre pratique, le dernier projet sur lequel on a travaillé est un documentaire, *Paradis* réalisé par Aleksander Abaturov, un cinéaste russe, (qui vit en France aujourd'hui) en collaboration avec les Percussions de Strasbourg. On a fait des sessions d'enregistrement avec eux, avec un travail sur une matière sonore très abstraite. On ne voulait pas que ça sonne comme des percussions frappées, mais plus comme des timbres évolutifs. Ça peut même ressembler à des synthés, ce sont des peaux frottées, avec plein de modes de jeu typiques de la musique contemporaine et des Percussions de Strasbourg. On a composé des choses, mais le réalisateur a aussi utilisé des choses qu'on avait enregistrées avec eux et qu'on a remontées. Donc il y a eu ce travail de réappropriation par le réalisateur des pistes séparées. Il y a eu un échange, sur une musique un peu plus abstraite qui pourrait « ressembler » à celle de Lynch.

▲ Le groupe Au revoir Simone dans *Twin Peaks: The Return*.

J.-Y.L. : Dans les créations sonores et musicales que j'ai faites avec RadioMentale ou pour *Quiet Voices*, deux projets personnels en duo ou en collectif, ce sont déjà des sortes de films sonores qui mélangent des voix parlées, fragmentées – ce n'est pas une narration très développée, elle fait plutôt appel à l'imaginaire et à l'introspection – avec des sonorités musicales ou des participations de musiciens comme Benjamin et Benoît sur des morceaux de *Quiet Voices*, Maxence Cyrin au piano ou Hélène Vogelsinger au synthé sur d'autres morceaux. Cela se mélange avec des voix, des matières sonores proches du drone, et les échos avec le travail de Lynch sont sûrement évidents. Dans mes travaux pour le cinéma, avec RadioMentale on a fait un travail de création sonore proche pour *Carré Blanc* de Jean-Baptiste Leonetti, un film de science-fiction dystopique avec Sami Bouajila et Julie Gayet. Il y avait aussi de la « vraie » musique des frères Galperine. On a utilisé ce travail pour un de nos albums, *Island*, qui reprenait ces méthodes lynchiennes. Tout ne vient pas de Lynch, mais il est évident qu'il y a des échos naturels. ☆

Entretien réalisé par Thierry Jousse, à Paris, le 23 octobre 2023.

ABONNEZ-VOUS ET SOUTENEZ LES *CAHIERS DU CINÉMA*

ABONNEMENT À PARTIR DE

4,90 € PAR NUMÉRO

FORMULE INTÉGRALE
papier + numérique

★ OFFRE À DURÉE LIBRE ★
sans engagement
5,90 € le n° au lieu de ~~8,55 €~~*
-31%

★ OFFRE 1 AN ★
11 numéros
75 € au lieu de ~~94,05 €~~*
-20%

FORMULE NOMADE
100 % numérique

★ OFFRE À DURÉE LIBRE ★
sans engagement
4,90 € le n° au lieu de ~~6,90 €~~**
-29%

★ OFFRE 1 AN ★
11 numéros
55 € au lieu de ~~75,90 €~~**
-28%

DÉCOUVREZ LES PRINCIPAUX AVANTAGES D'ÊTRE ABONNÉ.E

Bénéficiez de tarifs réduits :

- Musées : Grand Palais, Cité de l'architecture et du patrimoine…
- Théâtres : Comédie Française, Théâtre national de Bretagne, Théâtre du Rond Point, Théâtre de la Colline…
- Salles de cinéma : Cinémas indépendants parisiens, Forum des Images…
- Cinémathèques : Paris, Toulouse…
- Plateformes de cinémas indépendantes : Mubi, UniversCiné, LaCinetek, Tënk.

Retrouvez toutes nos offres d'abonnement sur www.cahiersducinema.com
ou remplissez le bulletin d'abonnement p. 130.

* Le prix de référence se compose du prix kiosque à 7,90€/n° + les frais de port de 0,65€ par n°. ** Le prix de référence se compose uniquement du prix de la version numérique à 6,90€/n° sans frais de port.

LES FILMS

© Alexandre Isard / Pascoé&co

▲ Paris, avril 2005

Reprenant une tradition déjà établie, ce hors-série s'achève par une filmographie de David Lynch commentée par anciens et nouveaux rédacteurs des *Cahiers*, avec des textes parus au fil de la sortie des films mélangés à d'autres rédigés pour l'occasion de ce numéro. Aux longs métrages officiels, nous avons ajouté les trois premiers courts métrages de Lynch et la série *On the Air* qui font partie intégrante du parcours du cinéaste. La monumentale série *Twin Peaks* fait, quant à elle, l'objet d'un traitement à part, un peu plus tôt dans ce numéro. Si l'accueil des films de David Lynch aux *Cahiers* n'a pas toujours été triomphal, ce film par film permet de se replonger dans une trajectoire unique en son genre, celle d'un cinéaste qui nous a souvent stupéfié et qui, au fil du temps, a construit une œuvre totalement singulière qui s'étend sur plus de cinquante ans.

The Grandmother

1 1967-1970

Courts métrages

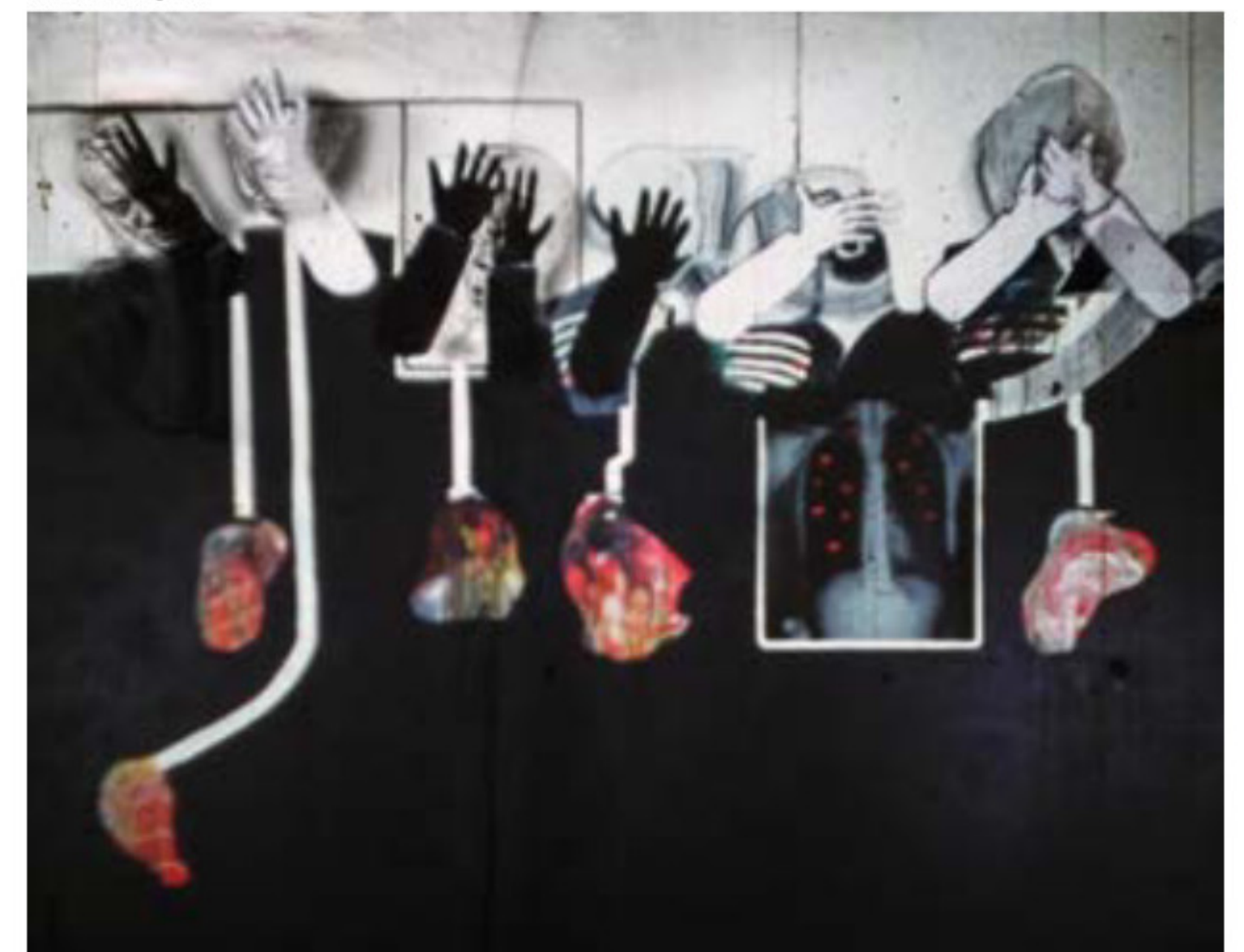
par Raphaël Nieuwjaer

Six Men Getting Sick | The Alphabet | The Grandmother

Du fond obscur d'une toile qu'il est en train de composer, David Lynch, alors étudiant aux Beaux-Arts de Philadelphie, sent le vent se lever et la matière frémir. L'équation semble posée : le cinéma sera pour lui de la peinture avec du mouvement et du son. Son premier film, *Six Men Getting Sick* (1967), a bien l'apparence d'une greffe. S'il n'en reste aujourd'hui qu'une version purement filmique, il faut imaginer une installation : un écran sculpté incorporant trois modelages du visage de Lynch lui-même, sur lequel une boucle d'images est projetée par intermittence, dix minutes toutes les heures, accompagnée des hurlements d'une sirène. Des figures, nettement tracées sur la gauche, plus indistinctes sur la droite, se relient progressivement les unes aux autres à travers un réseau de traits qui forment bientôt des canalisations. Les organes se réduisent à une tuyauterie de sanitaires, tandis que le cinéma redonne à la peinture sa fluidité. Elle circule, monte, déborde, se répand en vomissures – avant que cela ne recommence, le titre pouvant déjà s'entendre comme une boucle : *Six Men Getting Sick Men Getting Six*…

Le plus saisissant, dans cet exercice mené sous la nette influence de Francis Bacon, tient peut-être au rôle de la couleur. Elle est l'inassimilable, l'abjection même. Ce qui, gonflant le cœur, amène à se couvrir la bouche, les yeux, de dégoût ou de honte. Le rouge, vif, et le violet, profond, violentent le noir et le blanc, le trouent, le souillent, puis s'y substituent. La couleur est une maladie, ouvrant et retournant les corps, sens dessus dessous. Dans *The Grandmother* • • •

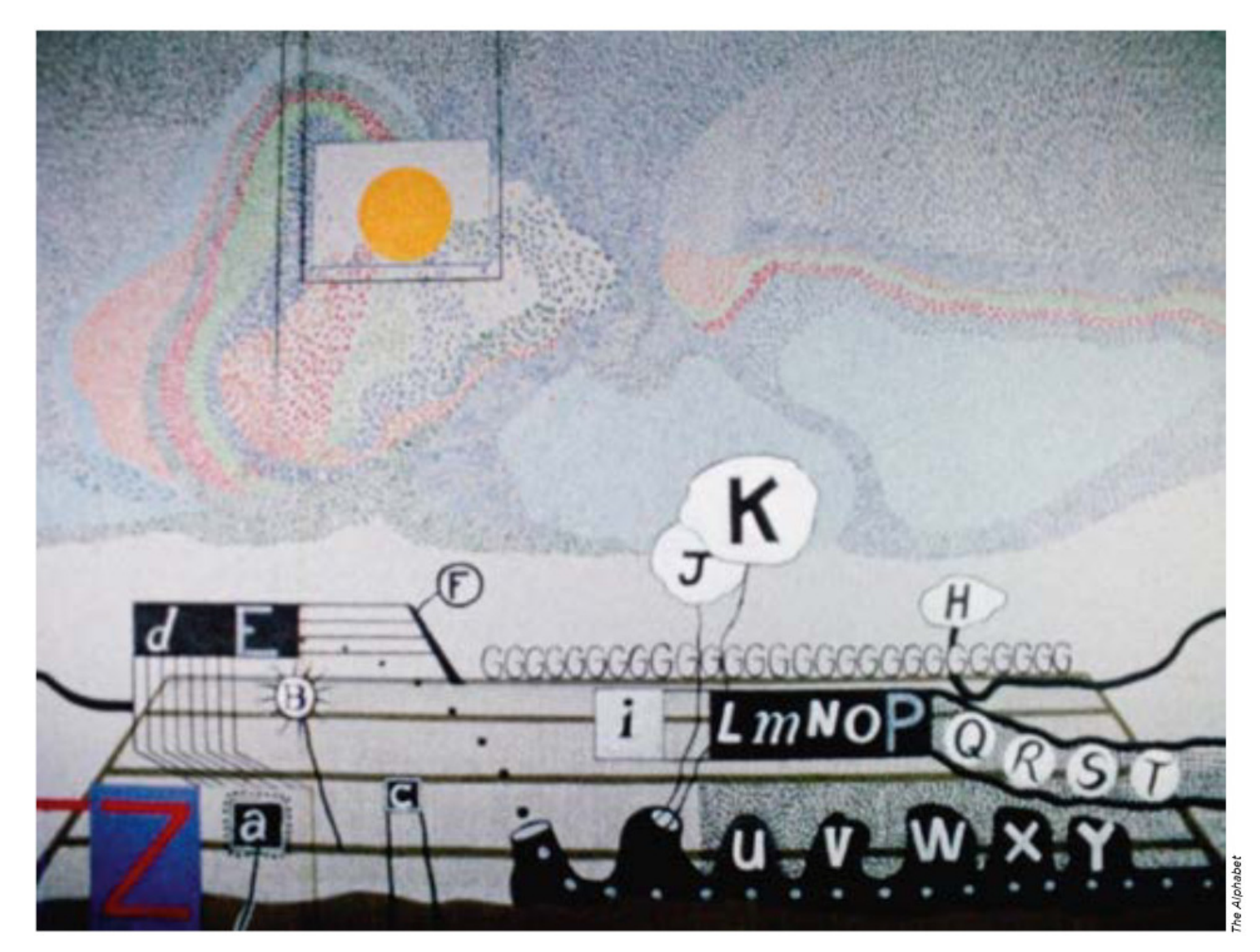
Six Men Getting Sick



(1970), les cauchemars du jeune garçon se répandent nuit après nuit en coulées orange ou jaunes, déchaînant la furie du père qui lui plaque le visage dessus. Bien que pour l'essentiel tourné en prises de vues réelles, ce film, comme d'ailleurs *The Alphabet* (1969), s'élabore encore à partir d'un contraste primitif entre fond noir et figures blanches. Lynch repoussera jusqu'à *Dune*, en 1984, le moment d'apprivoiser la couleur. Pour l'heure, elle est étrangère aux personnages.

Comment la couleur se détache-t-elle du fond ? Comment le langage s'impose-t-il sur le cri ? Comment l'enfant s'arrache-t-il à la pulsion sexuelle dont il est issu ? La triade inaugurale figure les rapports de la force et de la forme, de la matière et de l'objet, sur le mode de la contamination, de l'infiltration, de l'épanchement, de la métamorphose. Clouée sur son lit, d'une blancheur qui se confond avec celle des draps, la fille de *The Alphabet* est peu à peu possédée par la sarabande des lettres, créatures sonores et graphiques exogènes qui la feront vomir du sang. Sein, phallus, miroir, convulsion : Lynch accumule un matériau idéal pour les psychanalystes, dans ce court inspiré par un rêve de la nièce de sa compagne, Peggy, et résonnant des pleurs de sa fille, Jennifer. Comme les deux autres, ce film n'est pas un rébus mais un spasme de nausée, suscité par l'altérité qui nous traverse, nous nourrit et nous constitue.

The Grandmother renverse la passivité, ou la réceptivité, des figures précédentes pour s'attacher à un acte de création. Pâle comme un vampire, un enfant maltraité plante sur un lit immaculé la graine d'un arbre. Du tronc, qui évoque une patte ou une trompe d'éléphant, suinte une grand-mère à l'affection dévorante. Cette image d'un arbre de chair essaimera, jusqu'à la série *Twin Peaks*. On ne peut s'empêcher de rappeler que le père de Lynch, chercheur pour le ministère de l'Agriculture, menait de vastes expérimentations sur les maladies forestières. *Six Men* : les coulures forment des racines. *The Alphabet* : les lettres se diffusent comme des spores. Et *The Grandmother* fait jaillir de l'humus une famille. Selon quelles voies les puissances souterraines communiquent-elles avec la lumière ? Voilà une question que le cinéaste n'aura cessé de reprendre. Sous ses allures de conte cruel, *The Grandmother* est le premier film de Lynch à faire des gouffres et des splendeurs de l'imaginaire son sujet. ☆



The Alphabet

2 1977

Eraserhead

par Vincent Ostria

David Lynch est un peintre qui n'a paradoxalement trouvé son vrai style que dans le cinéma, contrairement à d'autres peintres, pour qui le passage au cinéma signifia une rupture délibérée avec l'art pictural. Ce qui frappe aujourd'hui à la re-vision d'*Eraserhead*, en dehors de la qualité d'expression aiguë de ce film qui reste avant tout une œuvre d'art plastique, c'est sa force d'abstraction.

Peinture. Lynch est un peintre matiériste. Il confère de la densité à son dessin par le mouvement et les déformations qu'il imprime à la matière brute, plus que par un jeu graphique sur la représentation. Ainsi, il part d'un style de figuration primitif et organique qui aboutit à une incarnation aux antipodes de la réalité photographique qu'est le monstrueux « Baby » [...]. On est très loin du pur spectacle du cinéma d'horreur, qui repose souvent sur une transgression de la religion chrétienne (le Diable, Dracula). De plus, au-delà de ce travail de remodelage total de la réalité (cf. le visage de la Dame du Radiateur), le film finit par devenir abstrait dans son ensemble à force de ruptures intempestives dans le fil ténu de sa narration. Les humains n'y sont que des simulacres dérangeants, à peine réalistes dans leur figuration ; les objets, les détails ont presque plus de force et interfèrent sans cesse dans la fluidité de cette histoire qui n'en est pas une, mise entre parenthèses entre le prologue *génétique* (de « genèse ») du monde cérébral d'Henry, qui acquiert une présence matérielle et tactile, et l'épilogue qui montre son explosion. L'abstraction brute de Lynch a une forme et surtout une matière.

Matière. La matière a un rôle crucial dans le film. Il s'agit de donner une dimension palpable à un univers purement fantasmatique. D'où l'importance de la terre, des liquides, fluides, des viscères du Baby, des sortes d'embryons qu'Henry extirpe du corps de Mary et qu'il lance sur les murs, ou ceux, identiques, que la Dame du Radiateur écrase, etc. On retrouve cette densité matérielle dans les énigmatiques masses de fibres noires non identifiées sous le radiateur, sur l'armoire d'Henry, ou dans la consistance même des murs... Par ce retour à la matière organique essentielle, Lynch rejoint certains artistes conceptuels des années 1970, comme Joseph Beuys, qui ont fondé toute leur œuvre sur une réappropriation de la matière brute. Le retour à la saleté du réel ; la réalité physique des choses contre l'insoutenable légèreté de l'être. Le cerveau lui-même devient une chose, un matériau. Autre aspect dense de matière : le son épais, sourd et grumeleux qui accompagne le film presque en continu, avec de multiples variations.

Terre. Si chez certains cinéastes les figures géométriques sont une constance, comme par exemple le cercle, la sinusoïde ou l'hélice, chez Lynch le monticule de terre brute déplacé dans un cadre civilisé revient dans plusieurs films. En commençant par le petit tas où le garçon de *The Grandmother* plante la graine d'où sortira la grand-mère mythique. Dans *Eraserhead*, il y a en particulier un de ces monceaux de terre informe sur la table de nuit d'Henry : intrusion d'une forme et d'une matière ultra-primitive dans un univers urbain saturé et claustrophobique. On en retrouve même une version stylisée (théâtralisée) sur la scène où officie la Dame du Radiateur. C'est également dans un terrain vague

accidenté, encre des petits tas de terre, qu'Henry se fraie un chemin au début du film. On retrouvera cette figuration de l'altérité sauvage de la nature, réceptacle opaque et presque informe de l'unité de vie la plus effroyablement élémentaire (les graines, germes, larves, vers), dans le wagon abandonné de *Twin Peaks* où Bob se livre à des sévices sadomasos.

Bruit blanc. À l'instar du blanc qui contient toutes les couleurs à la fois, le *bruit* blanc est la résultante de toutes les harmoniques d'un spectre sonore. Mélange de grésillement, chuintement et souffle (selon les cas), le bruit blanc est ce qu'on entend parfois sur un poste de radio entre deux stations. *Eraserhead* est un film sonore par excellence, mais il ne fonctionne pas comme les autres films sur ce plan. Ici, les sons ne sont pas tant des événements signifiants et descriptifs qui ponctuent telle ou telle action, qu'un flux continu de bruit blanc (et de sons plus réalistes, bien sûr) et de sourdes rumeurs mêlés, dont les variations ou les ruptures marquent le passage d'un plan ou d'une scène à l'autre, ou interviennent parfois même au milieu d'un plan. Dans *Eraserhead*, le son ne se contente pas de souligner l'action ou de la cerner, il *fait corps* avec le film. C'est son tissu conjonctif. On remarque que, contrairement aux autres films de Lynch, le son est ici tellement présent qu'il n'y a pas d'autre musique que des lambeaux, *in* ou *off*, de ritournelles de Fats Waller (en dehors de la chanson « *In Heaven* »). La bande son est une composition de musique électro-acoustique de la même durée que le film. Cette musique quasi industrielle (on entend souvent des bruits répétitifs de machines imaginaires) module et oriente la charge émotionnelle du film, en l'absence d'une psychologie conventionnelle. Par effet de contraste (souvent comique), les dialogues sont atones et plats. Chez Lynch, le dialogue est un cliché en porte-à-faux, ou plutôt il indique que le sens ne se trouve pas là, mais bien dans la profondeur du son, la densité des images et leur agencement.

Formes primitives. Premier aspect primitif : un noir et blanc contrasté, chichement éclairé ; le bain amniotique du cinéma des origines. *Eraserhead* entretient un lien fort, malgré la prégnance du son, avec le cinéma muet, et cela sans distance rétro. Le masque du personnage d'Henry, figure de clown blanc inquiet, aphasique, évoque le triste et lumineux Harry Langdon, le visage le plus irréel et lunaire du cinéma muet. L'univers urbain même dans lequel Henry évolue a un côté rudimentaire et antédiluvien.

On trouve d'autres formes de vie plus archaïques que le fruste Baby, liées à la matière/matrice essentielle, comme cette sorte de larve qu'Henry dépose dans un meuble et qui plus tard danse une gigue avant de devenir un ver à la bouche béante. Celui-ci évoque aussi bien le Baby vagissant que les vers géants de *Dune*. Les embryons, corollaires de cette forme, sont le lien précisément organique entre les formes primitives et les humains dans le film.

La force d'expression à l'œuvre dans *Eraserhead* tient à son aspect élémentaire : en dehors des dialogues désincarnés, la communication passe par le cri (une constante dans le cinéma de Lynch), la monstruosité, la violence irraisonnée.

Expression. Le film (comme le cinéma de Lynch dans son ensemble) n'exprime rien d'autre que son besoin désespéré d'expression. En cela, il est très contemporain de comportements et préoccupations de notre monde – plus encore que dans les années 1970 où il sortit. Pour paraphraser Marshall MacLuhan, on pourrait dire que l'expression est le message. Expression, au sens limité de mimique du visage (tourmenté d'Henry), comme au sens d'extériorisation et tentative de formulation d'un sens, d'un désir enfoui. Le film s'équilibre entre l'illustration du paysage intérieur d'un cerveau (le côté onirique) et sa mise à jour (son accouchement) horriblement douloureuse, qui se traduit par les crises

épileptiques de Mary et de sa mère, les cris du Baby et sa présence hystérique au propre comme au figuré, le crime d'Henry, puis la désintégration libératoire de l'univers d'Henry, dont la tête saute comme un bouchon de champagne.

Eraserhead. Tête à effacer que celle de l'habitant de ce film-cerveau qui fonctionne sur le mode de l'autodestruction : disparition ou annihilation des personnages, un à un. D'ailleurs, une fois effacé de l'histoire, Henry, ou plutôt sa tête, sert de matériau dans une usine de crayons (toujours équipés de gommes aux États-Unis). En dehors de la géniale littéralité du titre qu'on imagine bien avoir été inspirée par la contemplation d'un simple crayon (le secret de Lynch, c'est l'absence presque absolue d'autocensure dans son cinéma, il filme tout ce qui lui passe par la tête), *eraserhead* peut aussi signifier « tête d'effacement » de magnétophone. Car tout le film est un lent processus d'effacement, non seulement physique ou phobique, mais effacement du sens par la saturation du son – rendu encore plus présent par cette nouvelle version Dolby, réalisée spécialement par Lynch pour la réédition du film.

Phobie. *Eraserhead* est une fantasmagorie phobique. Phobie de la paternité, vécue comme une sorte d'enfer tératologique : le Baby est un monstre hurlant et exigeant. Point de vue paranoïaque. Phobie du sexe, une promiscuité physiologique et mécanique, génératrice de fluides et d'excrétions organiques immondes. Phobie du monde organique, justement, envahissant et incontrôlable : un produit mousseux surgit des viscères du Baby éventré, tout comme un liquide sombre et gluant (du sang ?) s'écoule à flots du coquelet qu'Henry s'apprête à découper. Phobie du monde urbain oppressant, noir, bruyant, et enfumé. Mais on peut en même temps voir dans toutes ces phobies une fascination perverse. Celle du puritain. Les grands cinéastes obsessionnels tirent leur inspiration de la violence qu'exerce sur eux un puritanisme atavique. (La force d'expression en devient presque autonome).

Autobiographie. Moins essentiel, le contexte dans lequel s'est effectuée la gestation du projet. Quatre ans avant de se rendre à Hollywood, Lynch, étudiant en beaux-arts, vivait avec sa femme Peggy dans un quartier sinistre et désert de Philadelphie. C'est dans ce cadre urbain déprimant digne d'un mélo à deux sous que le couple d'artistes pauvres eut une petite fille, Jennifer, qui naquit avec les pieds déformés. On imagine l'accumulation de chocs chez un esprit impressionnable de 22 ans qui avait vécu une jeunesse idyllique et protégée à la campagne. Naturellement, cela n'explique en rien la capacité d'un artiste à transformer une épreuve en œuvre d'art. Les vies les plus bouleversées n'ont en général pas été transcendées par des créations aussi maîtrisées, cohérentes et originales qu'*Eraserhead*. ☆

Cahiers du cinéma n° 482, juillet-août 1994.

3 1980

Elephant Man

par Serge Daney

Étrange, le film l'est de bien des manières. Et d'abord par ce que David Lynch fait de la *peur*. Celle du spectateur (la nôtre) et celle de ses personnages, dont John Merrick (l'homme-éléphant). C'est ainsi que la première partie du film, jusqu'à l'installation à l'hôpital, fonctionne un peu comme un piège. Le spectateur se fait à l'idée qu'il devra tôt ou tard soutenir l'insoutenable et regarder le monstre en face. Un sac de toile grossier percé d'un seul œil-trou est tout ce qui le sépare de l'horreur qu'il devine. Le spectateur est entré dans le film, à la suite de Treves, par le biais du voyeurisme. Il a payé (tout comme Treves) pour voir un *freak* : cet homme-éléphant tour à tour exhibé et interdit, sauvé et battu, entrevu dans une cave, « présenté » à des savants, recueilli et caché au Royal Hospital de Londres. Et quand il le verra enfin, il sera d'autant plus déçu que Lynch fait alors semblant de jouer le jeu du film d'horreur

classique : la nuit, les couloirs déserts de l'hôpital, l'heure du loup, la fuite rapide des nuages sous un ciel plombé et soudain ce plan de John Merrick dressé sur son lit, en proie à un cauchemar. Il le voit – vraiment – pour la première fois, mais ce qu'il voit aussi c'est que ce monstre censé lui faire peur a peur lui-même. C'est à ce moment-là que Lynch libère son spectateur du piège qu'il lui a d'abord tendu (le piège du « plus-de-voir »), comme s'il lui disait : « Ce n'est pas toi qui compte, c'est lui, l'homme-éléphant ; ce n'est pas ta peur qui m'intéresse, c'est la sienne ; ce n'est pas ta peur d'avoir peur que je veux manipuler, c'est sa peur de faire peur, la peur qu'il a de se voir dans le regard de l'autre. » Le vertige change de camp.

Elephant Man est une suite de coups de théâtre, certains drôles (la visite de la princesse à l'hôpital, en « dea ex machina »), d'autres plus troublants. On ne sait jamais comment une scène peut finir. Lorsque Treves veut convaincre Carr Gomm, le directeur de l'hôpital (joué magnifiqtiement par John Gielgud), que John Merrick n'est pas un incurable, il demande à ce dernier d'apprendre par cœur et de réciter le début d'un psaume : mais à peine les deux médecins ont-ils quitté la pièce qu'ils entendent Merrick réciter la *fin* du psaume. Choc, coup de théâtre : cet homme que Treves lui-même tient pour un crétin connait la Bible par cœur. Plus tard, lorsque Treves le présente à sa femme, Merrick ne cesse de les surprendre en leur montrant un portrait de sa propre mère (elle est très belle) et en étant le premier à tendre un mouchoir à la femme de Treves qui a soudain fondu en larmes. Il y a beaucoup d'humour dans cette façon d'inscrire l'homme-éléphant comme celui qui toujours *complète* le tableau dont il fait partie, le signe. C'est aussi une façon très littérale, pas du tout psychologique, de faire avancer le récit : par bonds, par une logique signifiante. C'est ainsi que John Merrick trouve sa place dans le tableau de la (haute) société anglaise, victorienne et puritaine, pour qui il devient une sorte de *must* touristique. Il est quelque chose dont cette société a besoin, sans laquelle elle n'est pas complète. Mais quoi au juste ? La fin du psaume, le portrait, le mouchoir, qu'est-ce que c'est, en définitive ? Plus le film avance, plus il est clair que, pour ceux qui l'entourent, l'homme-éléphant est un *miroir* : ils le voient de moins en moins, lui, mais ils se voient de plus en plus dans son regard.

Au cours du film, John Merrick est l'objet de trois regards. Trois regards, trois âges du cinéma : burlesque, moderne, classique. Ou encore : la foire, l'hôpital, le théâtre. Il y a d'abord le regard d'en bas, celui du bas peuple et le regard (dur, précis, sans aménité) de Lynch sur ce regard. Il y a des bouts de carnaval, dans la scène où Merrick est saoulé et kidnappé. Dans le carnaval, il n'y a pas d'essence humaine à incarner (même sous les traits d'un monstre), il y a *du corps* pour en rire. Il y a ensuite le regard moderne, celui du médecin fasciné, Treves (Anthony Hopkins, remarquable) : respect de l'autre et mauvaise conscience, érotisme morbide et épistémophilie. En s'occupant de l'homme-éléphant, Treves se sauve lui-même : c'est le combat même de l'humaniste (à la Kurosawa). Il y a enfin un troisième regard. Plus l'homme-éléphant est connu et fêté, plus ceux qui lui rendent visite ont le temps de se faire un *masque*, un masque de politesse qui dissimule ce qu'ils ressentent à sa vue. Ils vont voir John Merrick pour tester ce masque : s'ils trahissaient leur peur, ils en verraient le reflet dans le regard de Merrick. C'est en cela que l'homme éléphant est leur miroir, pas un miroir où ils pourraient se voir, se reconnaître, mais un miroir pour apprendre à jouer, à dissimuler, à mentir encore plus. Au début du film, il y avait l'abjecte promiscuité entre le *freak* et son montreur (Bytes), puis il y avait l'horreur muette, extatique de Treves dans la cave. À la fin, c'est Mrs Kendal, star du théâtre londonien, qui *décide*, à

la lecture du journal, de devenir l'amie de l'homme éléphant. Dans une scène assez malaisante, Anne Bancroft, en guest-star, gagne son pari : pas un muscle de son visage ne tressaille quand elle est présentée à Merrick à qui elle parle comme à un vieil ami, allant jusqu'à l'embrasser. La boucle est bouclée, Merrick peut mourir et le film se terminer. D'un côté, le masque social s'est entièrement recomposé, de l'autre, Merrick a enfin vu dans le regard de l'autre tout autre chose que le reflet du dégoût qu'il inspire. Quoi ? Il ne saurait dire. Il prend le comble de l'artifice pour du vrai et, bien sûr, il n'a pas tort. Puisque nous sommes au théâtre.

Car l'homme-éléphant nourrit deux rêves : dormir sur le dos et aller au théâtre. Il les réalisera tous deux le même soir, juste avant de mourir. La fin du film est très émouvante. Au théâtre, quand Merrick se lève dans sa loge pour que ceux qui l'applaudissent puissent mieux le voir, on ne sait vraiment plus ce qu'il y a dans leur regard, on ne sait plus ce qu'ils voient. Lynch a alors réussi à racheter *l'un par l'autre*, dialectiquement, le monstre et la société. Mais seulement au théâtre, seulement pour un soir. Il n'y aura pas d'autre représentation.☆

Cahiers du cinéma n° 322, avril 1981.

4 1984

Dune

par Michel Chion

David Lynch, 38 ans, une filmographie brève (trois longs métrages) et une trajectoire que tout le monde connaît, parce qu'elle a la forme, bien caractéristique du cinéma actuel, d'un effrayant escalier. Première marche : *Eraserhead*, cinq ans de travail, un budget de trois fois rien, et un succès lent et durable en tant que « *cult film* » (mais jamais en exploitation normale). Seconde marche, *Elephant Man*, budget moyen mais conséquent (grâce à Mel Brooks), bonne distribution et grand succès. Le grand public monte la marche avec le réalisateur, mais déjà des cinéphiles descendent (je trouve, pour ma part, le film bouleversant). Troisième marche : la production la plus colossale ou presque, le best-seller le plus dangereux (quelque chose comme l'*Autant en emporte le vent* de la SF) et, après les faux départs de Jodorowski et de Ridley Scott, le film le plus attendu : pas précisément les conditions d'une grande œuvre. Or, malgré certains défauts, dont certains s'imposent visiblement comme problèmes de construction (la déception relative de la fin, qui brasse hâtivement et répétitivement tout le matériel de symboles, de thèmes et d'images lentement exposé au début), c'est, plus

© Universal Pictures

© Universal Pictures

qu'un film « réussi » qu'il n'est peut-être pas, un beau film.

Et cela, non seulement parce que *Dune* remplit la plus grande partie du programme sur lequel il s'est engagé (renouveler, à partir de multiples références historiques, l'imagerie des décors et des costumes des grands films à effets spéciaux) ; ou pas seulement parce qu'il nous fait retrouver l'univers intense et les thèmes tératologiques, sexuels, plastiques de David Lynch (cette continuité, à ce niveau, était presque la chose la plus facile), mais aussi parce que le film garde un fort enjeu, à la fois humain et cinématographique, qu'il se risque dans un propos, plutôt cosmique et religieux, et engage ce propos dans une vraie forme (qui est peut-être d'essence musicale).

David Lynch n'est pas cinéphile (il vient de la peinture, comme Bresson ou Kurosawa), mais il est, d'une manière très personnelle, un cinéaste. Force des plans, beauté du rythme distinguaient déjà, à soi seul, *Eraserhead* de ce que l'on pourrait appeler une « surréalisterie », même réussie ; c'est-à-dire d'une de ces œuvres-vitrines où l'étrange et le bizarre sont seulement à l'étalage *devant* la caméra. Ces textures, ces horreurs étaient prises dans les rets d'un cadre, d'une lumière et d'un montage, mais surtout d'une construction dont elles devenaient solidaires. Du bébé-monstre ou du film, on ne savait parfois plus qui respirait. Et il y avait de la *beauté*. Cette beauté, elle se retrouve dans *Dune*, et pas forcément uniquement là où l'on s'y attendait, pas seulement dans les monstres et autres êtres vérolés, d'ailleurs très réussis (le magnifique personnage de Kenneth MacMilian, ce méchant heureux, l'image même du plaisir d'être), mais aussi dans les visages les plus lisses et les moins déformés, filmés comme on le voit dans peu de films. À un moment où le cinéma, assez infatué de son histoire et de ses propres références, ne sait souvent trop quoi faire des visages, quelle place leur donner dans sa rhétorique, ne les rend plus que fonctionnels et juste propres à signifier les émotions écrites dans le scénario, *Dune* nous donne à contempler, étrangement, des visages qui sont tous beaux, tous rendus beaux par le regard grave de David Lynch.

C'est par un visage, d'ailleurs, que commence le film, visage de femme sur fond d'étoiles, comme dans *La Nuit du chasseur* (que citait déjà *Elephant Man*), et qui ouvre la narration : une voix dotée d'un visage. Cette narration obéit, dans *Dune*, à un parti pris très affirmé, qui ne manquera pas de frapper, voire de faire rire : comme dans les bandes dessinées du Marvel Comic Group (« L'Homme-Araignée », « Les Quatre Fantastiques »), les personnages, quels qu'ils soient, parlent sans arrêt ce qu'ils font (et pas seulement : de ce qu'ils font), ou ce qu'ils pensent, ce qu'ils veulent, supputent, etc., et cela à haute voix, ou bien par leur voix intérieure, perpétuellement audible : « *Il va*

me tuer » ; « *Pourvu qu'il s'approche* » ; « *Suis-je l'Élu ?* »
Tout ce qui se passe, dans *Dune*, est ainsi précédé et repris par les mots. On est aux antipodes de *2001*, qui, pour créer la même dimension religieuse, pourchassait les grands mots (Dieu, les extraterrestres) et réduisait les dialogues à d'insignifiants échanges techniques, ou à des formules de politesse. Le verbe, dans *Dune*, est omniprésent, signifiant, rituel, sérieux. S'il y a de l'humour (et il y en a), il est à partir de ce sérieux. On sait que dans le roman de Frank Herbert l'onomastique est très importante : le fait, par exemple, que la planète Dune soit appelée le plus souvent Arrakis. Frank Herbert n'ignore pas que l'espace entre les deux noms d'une même planète ou d'une même personne, est pour la rêverie humaine un champ plus grand que les millions d'années-lumière entre les galaxies. Se faisant film, dans l'adaptation de David Lynch, le verbe continue d'être fondateur, de représenter le lieu, l'espace. Les planètes sont d'abord des noms, l'espace est intérieur (sublime séquence du voyage vers Arrakis, en surplace). Le mot reste en écart avec ce que l'on voit, et le film vit, vibre, à partir de cet écart.
Singulière progression, que celle de David Lynch. Il ne se contente pas, avec les moyens de plus en plus grands qui lui sont concédés, d'amplifier simplement tout ce qui lui a valu sa réputation (les registres de l'étrange, du répugnant, du morbide). Il s'engage dans le cinéma parlant, dont il déploie de plus en plus, comme une grande tente, toutes les dimensions, paraissant redécouvrir le cadre, le montage, le visage de l'acteur, le poids neuf et encore lourd des dialogues. C'est de l'anti « cinéma filmé », comme on dit parfois aux *Cahiers*. David Lynch n'est pas victime de cette formule nuisible, source selon moi de la plupart des académismes actuels, qui veut que le cinéma, ce soit des images et des sons. Passionné par la matière cinématographique, il continue de croire que le cinéma est fait aussi de visages, de corps, de personnes, de visions et de mots. Moyennant quoi, tout ceci, qu'il prend à bras-le-corps, lui résiste encore parfois, mais cette résistance de ce qu'il filme dans sa volonté de faire œuvre, cette résistance qu'il laisse être, donne à ses œuvres une tension, une intensité autrement plus intéressante que toutes les poétiques actuelles de l'artificiel. Est-il besoin de rappeler par ailleurs que David Lynch est fou, qu'il a un imaginaire d'une violence et d'une poésie incroyables ? Je ne sais pas si le cinéma est en fin de course, comme on se remet à le dire, mais je sais qu'un film comme *Dune* a l'avenir devant lui.☆

Cahiers du cinéma n° 368, février 1985.

5 1986

Blue Velvet

par Marcos Uzal

Après la traversée d'un espace-temps onirique (*Eraserhead*), après le XIXe siècle (*Elephant Man*) et la science-fiction (*Dune*), Lynch débarque enfin dans son époque avec *Blue Velvet*, tournant décisif de sa filmographie. On y découvre de manière très directe l'idée maitresse de toute l'œuvre à venir : notre monde quotidien, paisible et familier, se double d'un autre monde caché, violent et cauchemardesque. Bien que le film semble jouer des contrastes, entre la candeur du couple formé par Sandy (Laura Dern) et Jeffrey (Kyle MacLachlan) face à la perverse relation sadomasochiste de Dorothy (Isabella Rossellini) et Frank (Dennis Hopper), entre le jour complice et les nuits malveillantes, ou, pour le dire clairement, entre le Bien et le Mal, il ne s'agit cependant pas d'opposer deux mondes mais plutôt de voir comment ils s'interpénètrent, se contiennent l'un l'autre. Ici, les passages ne sont pas encore d'ésotériques zones parallèles, comme ils le deviendront à partir de *Twin Peaks*, mais des seuils et chemins très concrets – le conduit d'une oreille coupée, un couloir obscur qui rappelle celui d'*Eraserhead* et en annonce bien d'autres, un placard, une route perdue… Mais il y a encore plus important que les espaces : les corps conducteurs. Ici, c'est l'étincelle provoquée par le regard de Jeffrey sur Dorothy qui déclenche véritablement l'aventure. Lui est un garçon à la fois très naïf et très curieux, et qu'il soit interprété par le même acteur nous incite à le voir rétrospectivement comme un jeune Dale Cooper, l'enquêteur de *Twin Peaks*. Il en serait la version encore adolescente, chez qui l'envie de savoir est surtout un désir de voir, dans une enquête virant rapidement au vertige des sens, au trouble libidinal.

Ce basculement du savoir au voir, du détective au voyeur, a bien sûr lieu dans ce placard où Jeffrey s'enferme pour se cacher puis observer Dorothy. Et lorsque, plus tard, alors qu'il vient d'assister à ses étranges et violents ébats avec Frank, elle le pousse à se déshabiller et à lui faire l'amour, c'est comme si elle le faisait passer des coulisses (au milieu des robes, là où l'on peut voir sans être vu) à l'arène où il peut réaliser l'obscure fantasme de prendre la place de Frank. Il serait cependant faux de tirer une conclusion puritaine du parcours initiatique de Jeffrey, comme cela a parfois été fait, où le désir serait perçu comme un irrésistible pas du côté du Mal. Ce serait plutôt l'inverse qui se joue : le jeune homme découvre que ce qu'il croit être le Mal est aussi objet de désir, et que ce qui l'excite se loge dans ce qui l'effraie (ou inversement). En cela, *Blue Velvet* est le plus cru des *coming of age*, où le monde caché des stupres nocturnes serait le reflet déformant d'une libido adolescente refoulée. C'est ce que Jeffrey expérimente, jusque dans ses plus noires limites, lors de cette nuit où il est enlevé dans une virée à la fois effrayante et pleine de signaux sexuels.

Lorsque Dorothy demande à Jeffrey de la frapper et qu'il s'exécute, geste qui le hantera, elle lui fait comprendre qu'il porte en lui quelque chose de la violence de Frank, et qu'elle est peut-être même inscrite dans son corps d'homme. Car chez Lynch, le Mal, c'est d'abord cette malédiction des hommes qui les pousse parfois à battre ou tuer les femmes. C'est ce que montre *Twin Peaks: Fire Walk With Me* ou, plus nettement encore, la première partie de *Lost Highway*, tandis que la seconde serait une sorte de remake de *Blue Velvet*, mais où le jeune homme aurait en lui la mémoire inconsciente d'un meurtre, et où aimer

une femme ce serait la sauver du crime des hommes qui se diffuse dans la part cauchemardesque du monde. Au milieu de cela, la chaste Sandy incarnerait-elle l'innocence d'un temps virginal ? À y regarder de plus près, c'est elle qui encourage Jeffrey dans son enquête, au moins parce qu'elle y pressent le besoin impérieux qu'il a de s'y perdre. Elle comprend peu à peu quel violent désir le traverse, ce qui la mènera à elle-même accéder au sien, notamment lors de ce magnifique slow sur la voix de Julee Cruise chantant « Mysteries of Love » où ils s'embrassent pour la première fois. Le rêve de Sandy d'un monde de rouges-gorges éclairant de leur amour les ténèbres (pour reprendre ses mots) vient d'être essoré dans un cauchemar, mais de l'autre côté il en ressort un véritable amour, que Lynch filme sans ironie. Il est très émouvant de voir un cinéaste regarder aussi clairement, sans second degré ou surplomb moralisateur, et dans un même mouvement, autant les recoins les plus pervers et sombres de l'humanité que ses parties les plus ingénues et lumineuses, comme les deux faces d'un même astre.

Désir de voir, violence du désir, désir de la violence, ténèbres conduisant à l'amour… : il ne s'agit pas là d'une surinterprétation, car la force du film est de montrer tout cela littéralement, en donnant à ce cheminement intime la forme d'un thriller. Et aussi de faire en sorte que ce qui meut Jeffrey ne soit jamais étranger à notre propre envie de suivre ses pas. Voyez comme il ne cesse d'être un spectateur qui s'approche du décor pour y devenir acteur. Et que Dorothy soit une chanteuse de cabaret n'est bien sûr pas un hasard : tout l'univers que le jeune homme explore dans son enquête sera d'une certaine manière un prolongement monstrueux de ce spectacle. D'où l'omniprésence des rideaux, des cadres dans le cadre, de lieux qui sont autant de scènes où tout est exhibition et représentation : en premier lieu, Ben (Dean Stockwell) chantant, entre deux rideaux jaunes, « In Dreams » de Roy Orbison où il est question d'un « *pauvre clown caramel* », mais aussi la théâtralité de Frank dans tout ce qu'il fait et touche, y compris ses ébats sexuels, entouré de comparses grotesques, sans oublier le macabre tableau vivant formé par les deux cadavres (l'un absurdement debout et l'autre figé dans un cri comme dans une toile de Francis Bacon) au milieu de l'appartement aux rideaux rouges de Dorothy lors du dénouement de l'intrigue policière. C'est en cela que nous éprouvons profondément le trouble de Jeffrey : son désir de voir et son insatiable besoin de fiction sont aussi les nôtres. En d'autres termes, *Blue Velvet* touche comme peu d'autres films aux raisons à la fois les plus intimement inavouables et les plus sincèrement sentimentales qui nous poussent à aller au cinéma.. ☆

1990

Sailor & Lula

par Serge Grünberg

Cette Palme d'or 1990 très contestée se présente, dans l'œuvre de Lynch, comme une sorte de *road-movie* sans enjeu : un couple à l'éternelle jeunesse doit fuir la vengeance d'une mère. On remarquera à un petit détail (mère et fille ont le même geste de la main pour exprimer la jouissance) que la fille risque bien, dans le futur, de ressembler à sa mère. Quant à Sailor, éternel *loser* « qui a vu la scène primitive » (le meurtre du père de Lula), il ne trouvera jamais le courage d'avouer à sa très fidèle fiancée que la « méchante sorcière de l'Est » n'est autre que sa mère. L'atmosphère est donc celle d'un conte de fées (Sailor verra la bonne fée dans la scène finale) qui se développe à l'intérieur de la sous-culture des *teenagers* américains – *Le Magicien d'Oz*, le rock, la superstition et la violence. Mais cette fable où le dragon peut prendre les traits d'un psychopathe ancien combattant du Viêtnam ou d'un tueur à gages, est comme *speedée* par une imagerie répugnante ou grotesque, par une suite de très gros plans sonores et d'images récurrentes (tournant souvent autour du feu), en un mot par tout le dispositif lynchien d'inquiétante étrangeté qui est là pour nous dire : « L'intrigue n'a aucun intérêt et les ficelles interprétatives sont si grosses que tu devrais, spectateur *cultivé*, tout bonnement les ignorer » !

Lynch est en effet le cinéaste des intensités. On pourrait dire que *Sailor & Lula* travaille le spectateur au corps, par des sensations pures (souvent sonores), et très souvent par la représentation de sensations qui n'existent tout simplement pas dans la gamme dont dispose le cinéma : on se souviendra de la flaque de vomi autour de laquelle volent des mouches ; la sensation de l'odeur, de l'odeur de la décomposition, voilà le genre de défi que le cinéaste aime relever. Mais le plus dérangeant, bien sûr, c'est que cette flaque de vomi finira par devenir un « personnage » au même titre que les autres. Dans une autre scène, presque insoutenable – celle du meurtre de Johnnie Farragut –, l'exécutrice lance au pauvre Harry Dean Stanton : « *I can smell your shit !* » (littéralement « *Je sens ta merde !* »). L'expression sadienne de jubilation devant la peur de celui qui va mourir dépasse le simple registre ordurier. C'est la sensation même de l'horreur et de la barbarie qui nous envahit alors.

Thème lynchien par excellence : la famille. Mais au lieu de nous asséner les quelques poncifs freudiens qui ont fait la gloire du cinéma américain traditionnel, Lynch, en théoricien de la monstruosité, ne cesse de débusquer ce que la famille, l'enfantement, peuvent avoir de monstrueux. La scène de l'avortement de Lula – un *flash-back* – est d'une efficacité qui rompt avec toutes les techniques du *gore* « établi ». Le fil de l'intrigue est si ténu que ce sont les digressions, le luxe de détails dans des séquences tout à fait secondaires, la galerie (pseudo-fellinienne) des caractères qui, tous ensemble, contribuent à créer un *climat*. L'art de Lynch tient tout entier dans ce qui ne ressort pas de l'intrigue ; mieux, il semble prendre un malin plaisir à laisser toutes les pistes de son histoire en suspens. Les personnages principaux (comme Marietta, la mère de Lula) disparaissent tout simplement. Le film est d'ailleurs scandé par des séquences récurrentes (les stations de Sailor en prison) qui figurent un « surplace », une immobilité narrative qui va à l'encontre de toutes les traditions du cinéma américain. Comment ne pas remarquer, par exemple, que les scènes de voiture sont

filmées sans mouvements de caméra ? Miraculeusement, tout ce dispositif parvient à préserver son mystère. David Lynch est un réalisateur de l'ère du clip. Mais son ambition est bien entendu de créer son propre univers, dont chaque film serait une des portes d'entrée. Le mépris qu'il affiche pour son histoire (mais Hitchcock confessait ce même mépris à propos de *Psychose*), voire pour ses personnages (on peut considérer Sailor et Lula comme deux adolescents attardés et débiles), crée un malaise. Ceux qui sont familiers des formes extrêmes de l'art contemporain (*Body Art*, *performances*, etc.) y reconnaîtront son ironie grimaçante et cruelle. Le malentendu entre Lynch et la critique « humaniste » est là. L'auteur d'*Eraserhead* ne respecte pas les traditions du 7e art. Pour le plus grand plaisir de ceux qui ne se font pas à l'idée qu'un film devrait nécessairement être un échantillon de culture « populaire » destiné au plus grand nombre.☆

Cahiers du cinéma hors-série n° 17, décembre 1993.

7 1990-1991

Twin Peaks (saisons 1 et 2)

Voir p. 66

1992

On The Air

par Thierry Méranger

Il y a bien un carton dessiné sépia qui affiche d'emblée une date – 1957 – et un décor new-yorkais que le Chrysler Building, à l'avant-plan, dispense de nommer. Puis un fondu qui accouche en vue réelle d'un pano dévoilant le sommet du Rockefeller Center. Mais tout tient d'abord à une ambiance sonore. À l'urbanité jazzy d'un solo de sax – Badalamenti en mode Coltrane tendance *Naima*, chambre d'écho à l'appui – dont le sur-lyrisme se trouve brutalement interrompu par l'intrusion la plus triviale. C'est bien un bruit de flatulence qui semble se faire entendre après quelques instants du générique de la série *On the Air*. L'effet est doublé quelques secondes plus tard, après que le cuivre a été rejoint par les autres instruments d'un quintet et que se découvre le logo de la chaîne télé fictive Z.B.C. (Zoblotnick Broadcasting Corporation). La nature du son discordant autorise cette fois une autre interprétation : il pourrait s'agir tout autant d'un scratch ou d'un bruit parasite reflétant les aléas d'une transmission sonore en direct. « *This is live television* » sera d'ailleurs un instant plus tard la première réplique de l'épisode initial, ânonné par une actrice nunuche dont la candeur finira par sauver un show qui tourne à la débâcle en interprétant une chanson désuète. Tout se tient dans cet écart, entre le burlesque assumé dans toute sa trivialité ringarde et clicheteuse et la possibilité d'une réflexion distanciée sur le monde du spectacle audiovisuel. Entreprise forcément – et dangereusement – méta, puisque son premier épisode raconte une première soirée foirée, celle du *Lester Guy Show*, et que les suivants vont s'attacher, côté coulisses, à la fabrication des autres émissions, tout aussi foutraques.

La sitcom *On the Air* a été imaginée en plein mixage de la deuxième saison de *Twin Peaks* à partir de l'idée d'un plantage télévisuel perpétré par une équipe de bras cassés lançant un nouveau show télé. Les décideurs d'ABC semblent d'abord ravis par l'autodérision de ce projet de série comique qui implique une bonne partie de l'équipe des collaborateurs habituels de Lynch, qui en a été l'initiateur. On va donc retrouver aux commandes du pilote le tandem qu'il constitue avec Mark Frost, crédité à la co-création, à la co-scénaristation et à la co-production exécutive. Mais aussi Ron Garcia en chef opérateur (il l'a déjà

été du pilote de *Twin Peaks* et, quelques semaines auparavant, du long *Fire Walk With Me*) et l'indispensable Mary Sweeney au montage. Les acteurs renvoient eux aussi à l'intimité professionnelle du maître et plus particulièrement à des visages aperçus dans la série précédente. À commencer par Ian Buchanan, dont le rôle-titre d'animateur *has been* et cabotin tient beaucoup de la prétention infatuée du personnage de Dick Tremayne. S'y ajoute Miguel Ferrer en Buddy Budwaller, producteur dont la morgue hérite de celle de l'agent du FBI Rosenfeld… et un caméo de pianiste offert à Badalamenti lui-même. Les épisodes suivants feront appel à des techniciens et auteurs lynchiens, comme l'incontournable Robert Engels, scénariste de trois épisodes et co-producteur exécutif de six d'entre eux après avoir écrit à dix reprises pour *Twin Peaks*. Citons aussi Jack Fisk, sur le navire depuis *Eraserhead*, qui dirigera deux épisodes avant de devenir le chef déco d'*Une histoire vraie* et de *Mulholland Drive*, ou Lesli Linka Glatter, déjà réalisatrice de *Twin Peaks* à quatre reprises. Peter Deming, unique chef-op des six derniers segments, sera bientôt amené à diriger la photo de *Lost Highway*, *Mulholland Drive*, puis de la troisième saison de *Twin Peaks*. Dans ce contexte quasi familial, Lynch est d'abord l'inspirateur et superviseur, intervenant essentiellement sur les épisodes d'entrée et de sortie qu'il co-écrit, le segment initial étant in fine le seul qu'il réalise.

Sept épisodes vont être tournés. Entre-temps, la saison 2 de *Twin Peaks* a déplu, et l'étoile Lynch-Frost a sérieusement pâli au point qu'ABC, en dépit d'un pilote de bon augure, va décider, en deux temps, de saborder *On the Air*. D'abord en attendant l'été pour sous-programmer la série sur un créneau peu porteur. Puis en annulant purement et simplement sa diffusion après trois soirées, prétextant l'insatisfaction des rares spectateurs et réservant sa diffusion intégrale à d'autres continents. L'ironie est tragique : le show fictif se poursuit absurdement contre vents et marées indépendamment de sa médiocrité, alors qu'*On the Air*, le mal nommé, n'atteindra jamais son public. Faut-il pour autant le rejeter hors de la galaxie lynchienne ? Pas du tout. D'abord parce que la pulsion comique qui sous-tend la totalité de l'œuvre atteint ici un niveau de saturation quasi expérimental. Que le foisonnement des personnages, des apparitions incongrues et des *running gags* délibérément lourdingues en font bien le rejeton monstrueux et déformé d'un *Twin Peaks* dont l'enjeu scénaristique serait cette fois de réussir à commettre le meurtre initial et salvateur, chaque épisode décrivant comment une partie de la troupe cherche à se débarrasser de la potiche Betty (jouée par Marla Rubinoff) devenue la star du show à son corps défendant. On retiendra aussi de ce big bazar, au-delà de la critique des caciques des médias littéralement plongés tête la première dans la pâtée pour chien, le dérèglement généralisé de toute forme de communication, surtout verbale : la présence sur le plateau d'une traductrice chargée de rendre compréhensible le salmigondis du réalisateur ne fait qu'ajouter aux quiproquos qui déstructurent l'ensemble. Sur cet univers règne le jeu de mots, révélateur de la vacuité d'une société du spectacle désormais privée de tout référent. Et Lynch de conclure, en scénariste et anti-moraliste de l'épisode ultime : « *There is no business like shoe business* ». ☆

9 1992

Twin Peaks: Fire Walk With Me

par Fernando Ganzo

Twin Peaks: Fire Walk With Me ne s'est toujours pas remis de son accueil mouvementé. Il reste un peu maudit, un peu à part. Ce statut étrange, les *Missing Pieces*, long métrage de 1994 composé de scènes coupées (qui expliquent au passage son apparence très fragmentée), n'ont fait que l'accentuer. À sa sortie, le succès et l'admiration suscités par la série *Twin Peaks* condamnaient toute autre création dans son univers à être perçue au mieux « en trop », au pire comme un pur opportunisme commercial. Certaines critiques, comme celles des *Cahiers*, ont ainsi insisté sur un mystère qui « *assez systématiquement va être chassé du film* » (Antoine de Baecque, n° 457), et, tout en trouvant que reprocher sa morale puritaine, c'est de lui faire un « *faux procès* », sur une « *complaisance équivoque* » de Lynch vis-à-vis du « *monde décadent que lui-même met en scène* », (Camille Nevers, hors-série bilan de l'année 1992). Le spectateur de la série serait en effet bien frustré s'il attendait de retrouver dans le film les rebondissements feuilletonesques de l'enquête de Dale Cooper, et avec lui tous les nombreux et très attachants personnages, ici en grande partie absents – attachement d'autant plus grand que les personnages les plus rassurants se confrontaient à une corruption rôdant partout. Ici, la noirceur emporte tout.

La nouvelle enquête qui ouvre le film est de facto plus ancienne que celle de la série : le FBI envoie Chester Desmond (Chris Isaak) et Sam Stanley (Kiefer Sutherland) investiguer sur le meurtre de Teresa Banks (Pamela Gidley), antérieur à celui de Laura Palmer (Sheryl Lee), dont il devient l'écho et la prémonition. C'est en explorant le cadavre de Teresa, avec sa bouche ouverte, sa rigidité morbide et, surtout, l'indice caché en elle (un bout de papier incrusté sous un ongle) que film et enquête démarrent, comme une porte par laquelle sera raconté tout ce qui a précédé le meurtre de Laura Palmer. Le mystère de celui-ci, objet principal de la première saison de la série, sera entièrement balayé : d'une mort l'autre (Teresa en ouverture, Laura en clôture), *Fire Walk With Me* comble tous les trous, remplit toutes les béances de l'enquête de Dale Cooper (surtout dans la façon dont le film dialoguera vingt-cinq ans plus tard avec *Twin Peaks: The Return*) et ne laisse, en ce qui concerne l'énigme Laura Palmer, aucun doute. Le désir de Lynch était-il de « boucler la boucle » ? Plutôt de parachever ce qu'avait peu à peu ouvert la saison 2 de la série, non plus cette fois-ci en acceptant de perdre le contrôle (du récit et du scénario), mais en le reprenant : laisser son univers exister pour lui seul. • • •

Fire Walk With Me prolonge la série avec une exploration du mal en action, nous rappelant que ce n'est pas le *whodunit* qui compte, mais l'infini réseau des signes, drôles ou sinistres, poétiques ou prosaïques, mais toujours originaux, qui relient tout l'univers *Twin Peaks* et devant lesquels nous ne pouvons pas nous limiter à être spectateurs, mais devenons véritables épistémologues. Les pages arrachés au journal de Laura, l'apparition du cadavre parlant d'Annie sur le lit de celle-ci, lui annonçant que le bon Cooper est dans la Lodge, la Garmonbozia dévorée dans un écœurant gros plan, le manchot parlant du « *maïs volé* », l'enfant masqué qui en découvrant son visage dévoile celui d'un ouistiti, la panneau « 324810/6 » sur le poteau électrique devant la maison de Carl Rodd (Harry Dean Stanton)… tous ces mots, ces objets et ces gestes, certains annonçant des événements à venir dans *Twin Peaks: The Return*, nous situent dans la même position que Desmond et Stanley interprétant la danse et le costume ahurissants de Lil (Kimberly Ann Cole) comme autant de messages cryptés sur l'avenir. De la même façon, totalement ésotérique, Cooper devine le futur meurtre de Laura Palmer en recevant le rapport de Desmond et Stanley sur Teresa, le film venant à nous placer, nous spectateurs qui connaissons la série, dans la même position éclairée que lui : pas celle du fan, mais celle de l'initié – et donc l'illuminé.

Dans cette volonté de combattre la théorique passivité du spectateur télévisuel, qui double celle du spectateur de cinéma, pour en faire un communiant actif, un détective en transe, on pourrait interpréter le début du film comme un miroir de celui de *Citizen Kane* : la caméra s'éloignant lentement de la neige d'un écran de télévision qui d'abord inonde l'image, sautant cette frontière interdite entre les mondes cathodique et cinématographique, avant qu'une hache ne détruise totalement le poste de télé, geste précédant le meurtre de Teresa et véritable acte inaugural de la trame de *Twin Peaks*. Le Xanadu de Lynch devient ici non seulement irréductible à l'espace d'une télé qui littéralement explose de ce trop-plein de fiction, mais aussi à celui des intrigues particulières du récit, faisant de ses personnages les émissaires de forces qui les dépassent.

L'objet de la transgression de *Fire Walk With Me* est aussi l'équilibre « spirituel » de la série : l'enquête de Dale Cooper inondait cette histoire macabre de sa lumière et de sa beauté, tandis qu'ici nous sommes plongés dans l'horreur sans rien à quoi nous raccrocher, Chester Desmond ne semblant avoir que sa force brute comme réponse. De la bouche de Teresa à celle de BOB caché chez les Palmer, le film nous plonge dans la terreur même, enfouis dans une gueule vorace et mortifère qui signifie la fin de toute chose. *Fire Walk With Me* devient ainsi la Passion de Laura Palmer au long des sept derniers jours de sa vie, remplis d'une souffrance et d'une brutalité insupportables, que Sheryl Lee traverse comme un véritable tour de force. Combien d'interprétations dans les années 1990 atteignent un tel niveau de tension et de fragilité, et arrivent à vibrer ainsi, jusqu'à littéralement se consommer dans le plan ? Quel visage plus effrayant que le sien expliquant à un James (James

Marshall) plein d'amour que derrière sa beauté il ne trouvera que le sombre abîme d'une âme en chute libre vers l'insondable profondeur de la mort ? C'est aussi le talent d'actrice de Sheryl Lee qui permet de raccrocher la détresse insoutenable et infernale de son personnage à une sphère empathique, réaliste, tirant de cet univers feuilletonesque surnaturel l'un des plus inoubliables et justes portraits de la dépression et de l'autodestruction jamais vus sur un écran.

Cet aspect a pu conduire certains vers une fausse piste, celle de la considération morale de Lynch envers la corruption (drogue, libertinage), alors que ce qui compte ici est la façon dont il la filme. *Twin Peaks: Fire Walk With Me* est le lieu où corps et âme de Laura se brisent par étapes – meurtrie, droguée, violée, agressée et rabaissée, ses négligés étant autant le symbole vestimentaire de sa dégradation que le seul appareil dont elle dispose pour se parer dans cette ascension divine au ciel de Twin Peaks, son saint-pagne à elle. Il faut voir l'hypnotique et insupportable scène au club Power and the Glory, avec les voix des personnages étouffées de façon antinaturaliste par la musique, dans un entre-deux entre parole déclamée en sourdine et écriture en sous-titre insistant sur la beauté lysergique des répliques – « *I am the Muffin* », « *Chug-a-lug, Donna !* » Rythmé par la mélodie lancinante d'Angelo Badalamenti, ce passage infini où Laura et Donna (Moira Kelly) sombrent dans la corruption avec l'immonde Jacques Renault (Walter Olkewicz) ne s'arrête qu'au moment où Laura décide d'arracher son amie des griffes des hommes perfides qui la droguent à son insu. Fascinante séquence où l'horreur de l'autodestruction ne peut être stoppée que par le spectacle de celle des autres. Si BOB a brisé Laura, avec comme immoralité ultime le viol perpétré en prenant possession du corps de son père Leland (Ray Wise), celle-ci ne peut s'empêcher de vouloir sauver un minimum de l'innocence des autres. La seule interruption de la dilatation magistrale du temps de Lynch dans le film – encore une façon de tordre le temps de la télévision pour l'introduire dans celui du cinéma, ce que *The Return* amènera encore plus loin – et dont cette scène est l'exemple parfait (l'autre serait le combat entre Desmond et le shérif dans *Missing Pieces*) ne peut donc être que d'ordre spirituel : une âme condamnée voulant en sauver un autre, encore pure. *Fire Walk With Me* inscrit sur celluloïd ce que la série *Twin Peaks* a de plus singulier : une mythologie qui relie tous ses personnages dans un tissu de mort et de folie, manifestation de ce monde en même temps infernal et paisible, mais dont Lynch ne cesse de vouloir, lui aussi, les sauver. ☆

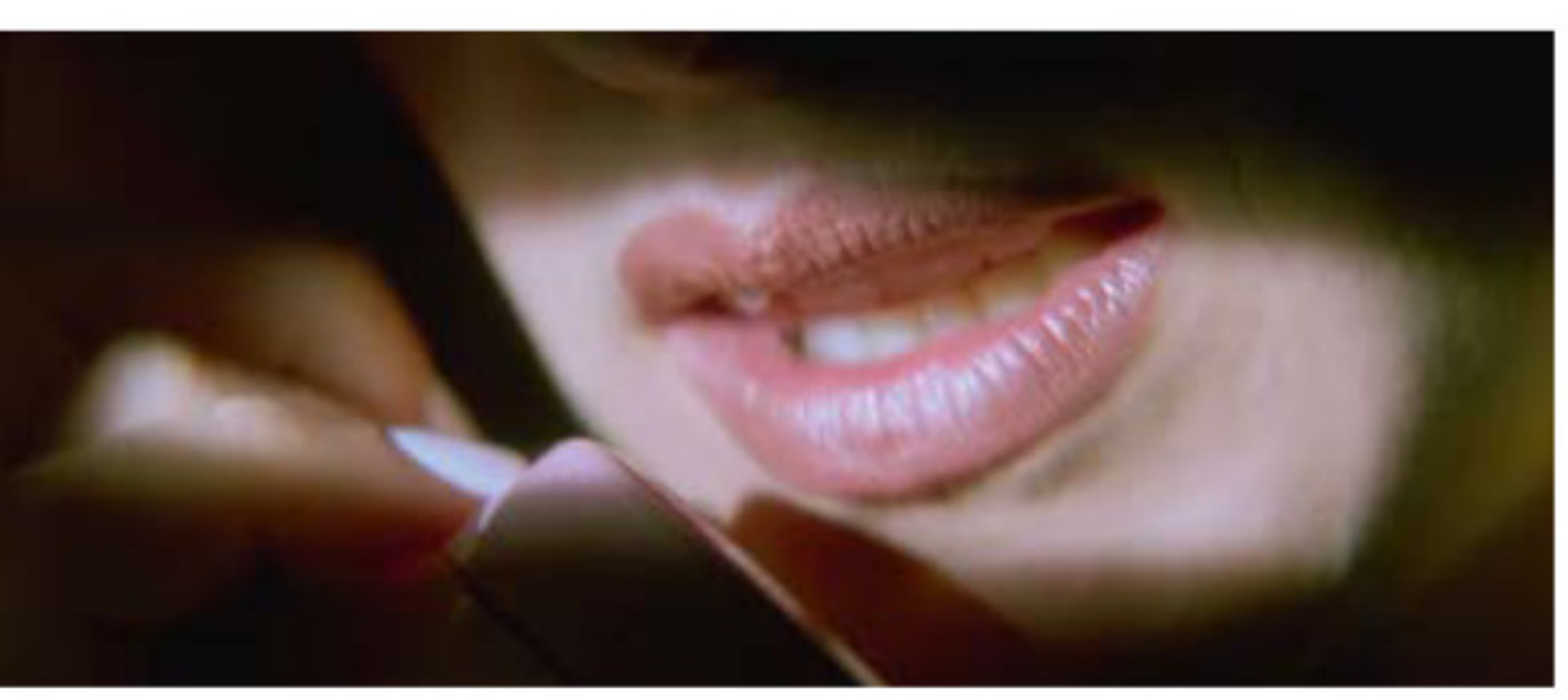
1997

Lost Highway

par Frédéric Strauss

Lost Highway, incroyable film, comme un écho assourdissant à la saillie horrible montrée par Godard dans son collage-montage des *Cahiers* de décembre et subitement dépassée par les 135 minutes d'accouplements monstrueux tournées par Lynch. De Godard ou pas, ce sont des images, non des mots, qui viennent à l'esprit pour décrire *Lost Highway*, des correspondances secrètes que chacun pourra imaginer à son goût face à ce film libre et puissant comme le rêve (*sweet*, *bad* ou *wet dreams*), mais qui toutes disent le sentiment d'être saisi, frappé par un art nouveau évoquant de terribles combinaisons, d'étranges copulations : entre un poème haïku et les circonvolutions débordantes, délirantes, d'un récit de trip sous acide ; entre une sculpture-machine en mouvement de Jean Tinguely et la forme pure d'un totem de pierre d'Henry Moore ; entre une gravure d'Escher tout en profondeur et la surface d'un Polaroïd saturé de couleurs. Images d'une fusion contre-nature qui travaille souterrainement le film et finira par surgir de manière spectaculaire dans une scène montrant une sanglante imbrication entre la chair d'un crâne et le plateau en verre d'une table design. Célébration d'une union entre matières organique et minérale, entre le vivant et l'inerte, une union crue et cruelle qui résume la destinée cauchemardesque de l'humain ici (épouser tout corps étranger), mais dont le plus beau est sans doute qu'elle ne raconte rien – on n'est pas chez Cronenberg –, pure vision chargée d'une sidérante émotion plastique, telle celle provoquée par un *ready-made* à la Marcel Duchamp. C'est dans cette tête encastrée dans un meuble, par une coupure qui semble aller droit au cerveau et laisse le reste du corps à son inexistence, que tout *Lost Highway* pourrait avoir été imaginé, film d'images parlantes mais qui ne sont pas – Godard s'en réjouisse – dans le vouloir-dire, déchargées de cette logique de l'illogique, de ces repères que Lynch s'évertuait à donner à l'irrepérable, banalisant une part de *Blue Velvet* et caricaturant une bonne part de *Sailor & Lula* et *Twin Peaks*: *Fire Walk With Me*. *Lost Highway*, le meilleur de David Lynch – au sens aussi de best of : une compilation, un alliage de ses plus chères obsessions, de ses plus familières fantasmagories –, tient dans une tête fracassée par un accouplement dangereux et raconte strictement cela.

Quand, au début de *Lost Highway*, Fred Madison (Bill Pullman) fait l'amour avec sa femme Renee (Patricia Arquette), un surcroît d'intensité – d'ailleurs continu, sensible de la première à la dernière image du film – fait planer le doute sur le caractère purement humain de cette union. Sentiment à la fois très clair et obscur, qui tient peut-être, au beau milieu de cette possession sexuelle – mouvements de balancement régulier des seins de Renee, muscles et nerfs tendus sous la peau du cou de Fred –, à l'intrusion d'un plan montrant une main venue s'agripper au dos de l'homme, une main dont on se demande un instant si c'est bien celle de la femme. Et cet instant-là dure infiniment longtemps. Il y a quelque chose d'un acupuncteur chez Lynch, qui plante son regard avec une précision telle que ses plans irradient bien au-delà de leur point d'impact, entraînant le spectateur dans les phobies qui les aiguillent. En l'occurrence, une forme assez particulière de claustrophobie, une angoisse surgie de l'intérieur irreprésentable de cette scène d'amour, de pénétration : en qui Fred Madison est-il ? Et où est-il s'il est en elle, Renee Madison ? Cette peur fugace et tenace trouve vite une réponse (Fred a peut-être couché avec un homme dont le visage terrifiant lui apparaît à la place de celui de sa femme) qui ferait l'affaire dans un film fantastique, mais ne résout réellement rien dans *Lost Highway*, où les lois du genre sont, autant que l'angoisse, bien plus difficiles à désigner, à nommer. L'inquiétante étrangeté du film est partout et, dans cette première partie, d'une force impossible à décrire sans en grossir le trait (au bas mot donc, un chef-d'œuvre absolu de mise en scène), Lynch étend à tout l'espace de leur maison la



scène d'amour entre Fred et Renee. Sur une cassette vidéo trouvée un matin devant la porte, le couple reconnaît sa villa ; le lendemain, sur une autre cassette, son salon et, le jour d'après, sa chambre à coucher, filmée pendant la nuit d'amour. De toutes ces images, la première (la maison vue de la rue) est la plus effrayante, parce qu'elle dégage une perspective sur ce lieu et l'enserre en même temps dans un cadre fixe, parce qu'elle annonce indubitablement qu'un regard va *pénétrer à l'intérieur* – ce que les personnages ne peuvent craindre, ne pouvant le concevoir. Ce qui s'ensuit est un viol de la maison, une sorte d'expérience intime avec les murs, les sols, dont l'image vidéo rudimentaire en noir et blanc accentue le caractère primitif, et qui fait naître une fascination irrépressible et menaçante à laquelle le film ne cessera de revenir : quand on s'enfonce dans le couloir que finissent toujours ici par dessiner les murs et les sols, où débouche-t-on ? Dans ce gouffre énigmatique soudain ouvert sous leurs pieds, Fred et Renee, dont on sait si peu, ont déjà presque disparu : ce n'est pas sur la piste d'un voyeur que s'engage l'histoire mais, de manière très naturelle et limpide, sur la question bien plus cérébrale et abstraite de savoir, puisque les films en vidéo ont été tournés par quelqu'un qui était dans la maison sans y être, comment être dedans et dehors, à l'intérieur et à l'extérieur. Lors d'une soirée chez des amis, Fred sera confronté à la formulation de cet axiome, incarné par l'homme patibulaire avec lequel il craignit un instant d'avoir fait l'amour, et qui lui demande cette fois de lui téléphoner chez lui, dans la maison des Madison, d'où il parle en effet à Fred à l'autre bout du fil, tout en restant devant lui. La logique imparable que confère Lynch à cette situation, filmée avec une tranquille normalité, est évidemment terrassante et dévastatrice pour Fred : comme un flash, un éclat d'image vidéo sur ce qui semble un carnage dans la chambre à coucher de la maison, dit que quelque chose a craqué. Mais qu'avons-nous vu ? Au plan suivant, Fred est en prison pour avoir tué Renee. Et, à l'intérieur de sa cellule, c'est un autre homme qui occupe sa place, venu de l'extérieur, comme tombé du ciel. « *Quand un type sort comme ça de nulle part, où va le monde ?* », se demandait un personnage de *Twin Peaks*: *Fire Walk With Me*.

Où va le film ? *Lost Highway* est présenté comme « *l'histoire d'un assassin schizophrène racontée du point de vue des différentes personnalités de l'assassin lui-même* ». Mais les choses sont bien plus indécidables, et que Fred soit « *un mari jaloux qui assassine sa femme* » restera à jamais à prouver – pas seulement parce que la brune Renee revient sous le nom d'Alice, blonde et fatale, s'unir à Pete Dayton (Balthazar Getty) qui s'est « substitué » à Fred (si Pete Dayton était en lui, où est-il ?). Il n'y a plus d'intrigue, que de l'intrigant : dans *Lost Highway*, tout semble intériorisé, du jeu des acteurs (stupéfiants d'hébétude, d'engourdissement, de langueur, changement assez radical chez Lynch, qui les aimait trop volontiers grimaçants) au scénario et jusqu'au cinéma même. On peut ainsi dif-

© MK2

ficilement manquer la rime flagrante entre la métamorphose de Patricia Arquette et celle de Kim Novak dans *Vertigo*, sauf que ce personnage de revenante n'a pas besoin d'une histoire pour exister ici avec une aura tout aussi fascinante : le cinéma d'Hitchcock est comme un souvenir qui hante le film de Lynch, inclus, au-delà de la citation, dans un au-delà des images. Associant, couplant, agrégeant les corps, l'espace et le temps, *Lost Highway* prend la forme d'un remix subtil, d'une partition polyphonique parfaitement accordée où le travail de la matière des images (apparu vraiment dans le cinéma américain avec *Tueurs nés*) a disparu sous l'harmonie d'une mise en scène qui l'a entièrement intégré. Lynch met judicieusement à profit la reprise de ses thèmes classiques (la brune et la blonde, le rideau rouge) pour circuler avec une aisance nouvelle dans son film-dédale et y être, comme son homme mystérieux, à la fois dehors et dedans, plongé dans une consanguinité qui n'interdit pas la distanciation, encore moins l'humour. Les mythologies américaines (le film noir, l'ombre d'un Hollywood de tous les vices) resurgissent comme des images mentales, et leurs passages obligés deviennent des pistes déroutantes – une poursuite de voitures ironiquement recomposée comme un collage surréaliste –, sans que ce bouillon de culture cinématographique empêche de voir *Lost Highway* comme le pilote d'une série télé, entre *Le Prisonnier* et un *Code Quantum* cauchemardesque. Une série dont Fred Madison serait le héros cyclique, roulant sans fin sur une autoroute perdue dont l'image, qui encadre le film, semble sortie d'un antique Praxinoscope ou du Chronophotographe de Jules Marey. TV-cinéma primitif : encore un accouplement très spécial.

Ce qui traverse les congrès et les compressions de *Lost Highway* est, définitivement, le fil invisible d'un flux d'énergie sexuelle telle celle qui galvanise Pete Dayton : « *Cet enculé voit plus de chattes qu'une lunette de chiottes* », dira, envieux, un des flics qui tentent de suivre l'histoire à la trace, et qui en perçoit du moins cela. La scène du crâne fendu se savoure, de ce point de vue aussi, comme une véritable miniature du film, chargée d'une tension qui métamorphose impalpablement une villa hollywoodienne en caverne utérine, les personnages cernés par des imagos et des images (vidéo) sexuelles, différées dans l'espace et le temps (ça, le sexe, a eu lieu avant, dans une autre pièce) et qui finiront par exploser sur un coin de table soudain étrangement pubien. Télescopage à distance, coït virtuel : David Lynch touche en plein cœur le présent du cinéma, avec une poésie violente qui nous place à l'avant-garde de notre condition de spectateur. ☆

Cahiers du cinéma n° 509, janvier 1997.

1999

Une histoire vraie

par Clélia Cohen

« *Que l'ombre étoilée qui tombe la nuit*
Leur fasse d'éternelles funérailles. »
Emerson

Une histoire vraie se déroule aujourd'hui entre les États de l'Iowa et du Wisconsin… Se déroule au sens propre, littéral, le plus plein, le plus ample aussi. Dans la petite bourgade de Laurens, Iowa, Alvin Straight (Richard Farnsworth), 73 ans, se remet à peine d'une chute lorsqu'il apprend que son frère aîné vient d'être victime d'une attaque. Les deux hommes ne se sont pas parlé depuis dix ans. Alvin décide d'entreprendre le voyage de la réconciliation, seul, et par ses propres moyens. Sa mauvaise vue ne lui permettant pas de conduire, il parcourra les 507 kilomètres qui le séparent de Mount Zion, Wisconsin, sur le petit tracteur qu'il utilise pour tondre sa pelouse, et auquel il aura accroché une remorque en bois. David Lynch retrace pas à pas, et en détail, l'aventure d'Alvin. Il suit avec minutie les préparatifs de départ (achat de matériel et de provisions, assemblage mystérieux de planches de bois), jusqu'au moment où Alvin Straight, assis sur son tracteur miniature, fait une marche arrière afin d'y accrocher la remorque terminée. Alors, sa fille Rose (Sissy Spacek) comprend à quoi servira cette grande caisse de bois sur roues qu'ils ont construite ensemble. Alors, à la faveur de cet enclenchement, le film et l'histoire peuvent se dérouler.

Alvin Straight décide donc de « *prendre la route à nouveau* », *Une histoire vraie* se déclenche avec lui, épouse son rythme singulier, celui, lent et fragile, d'un vieil homme qui s'aide de deux cannes pour marcher et se déplace à bord d'un véhicule guère plus rapide qu'un vélo. Alvin Straight déclare que l' « *on voit bien mieux les choses assis* », et ce que David Lynch voit grâce à ce changement de position diffère de tout ce qu'il a pu filmer auparavant. Très vite s'efface le sentiment d'assister au voyage bizarre d'un original perché sur une tondeuse à gazon au profit d'une familiarité naturelle avec l'entreprise d'Alvin Straight. Le monde décrit est un monde où, à la question « *pourquoi diable as-tu besoin d'une pince à attraper ?* », la seule réponse attendue, donnée, possible est « *pour attraper* ». *Une histoire vraie* est aussi simple que cela, d'où le sentiment de liberté et d'audace mêlées qui s'en dégage : Lynch y filme l'air, son bruissement secret dans les feuillages, le cliquetis métallique des roues d'un peloton de cyclistes qui le fendent, et les marques qu'il imprime aux visages. Le dernier film de David Lynch suit son personnage, ne le précède jamais, l'accompagne. Des fondus appuyés et nombreux dissolvent les uns dans les autres les paysages traversés, des plans larges, mouvants, balaient les plaines, les champs, le ciel. Par la fluidité de la mise en scène, par sa texture aérienne, le film devient l'espace arpenté par Alvin Straight. La pellicule elle-même semble parcourue du souffle, des vents invisibles qui poussent le personnage. Qu'Alvin soit contraint, à la suite d'une panne, de revenir en arrière pour changer de véhicule, et *Une histoire vraie* s'en retourne avec lui. De même, quand un camion le double et que la violence du souffle fait s'envoler son Stetson, Lynch accorde à Alvin tout le temps nécessaire pour arrêter son moteur, saisir ses deux cannes et aller ramasser le chapeau échoué sur la route quelques mètres plus haut : si Alvin s'arrête, le film s'arrête. C'est l'une des plus belles scènes du film. Une de ses plus belles croyances aussi.

Une histoire vraie est, ainsi, un film vallonné, à l'image du premier plan, un mouvement de grue qui, d'une vue en plongée,

descend et s'approche de la maison d'Alvin Straight, devant la porte, au moment où retentit le bruit sourd de sa chute, puis s'éloigne et parcourt le chemin inverse ; ou des nombreux autres qui scandent le film, sinusoïdes qui, à partir des lignes jaunes de la route, s'élèvent vers le ciel avant de redescendre se fixer sur le petit véhicule d'Alvin, au centre de l'image, de la route, du paysage, toujours. Vallonné, le film l'est aussi parce qu'il est construit en courbes, en collines. Aux moments où Alvin contemple les étoiles ou ramasse des branchages pour un feu, succèdent parfois de véritables pics : lorsque la transmission de la tondeuse lâche et que le personnage dévale une pente, au cours d'une séquence au montage désordonné, soudain affolé. Ou quand, hors-champ, une voiture percute un daim, et que la caméra cadre alors Richard Farnsworth, en zooms successifs, pendant que le crissement aigu des freins déchire la bande-son. Lynch instille une inquiétude, une sorte de suspense entrelacé à la lenteur, rappelant, par la friabilité de la matière filmique, combien le personnage et son moyen de transport sont sensibles au moindre souffle.

Ainsi que la double signification du titre original le laisse entrevoir (*The Straight Story*), la ligne parcourue est droite en effet. Mais elle n'en est pas moins soumise à des ralentis (les rencontres), des arrêts (les étapes), des stries. Comme la diction particulière de Rose, la fille d'Alvin, qui ne parle que par jets de paroles interrompus par des silences soudains ; comme les lignes obliques de l'averse qui obture le champ et oblige Alvin à suspendre sa progression ; comme le visage de Richard Farnsworth, aux rides aussi profondes que des entailles. Suivant ce cours fait de dilatations et de précipités, *Une histoire vraie* est une expérience du Temps distendu, où les repères se troublent, se désagrègent, une expérience qui prend toute sa mesure lorsqu'Alvin déclare, vers le dernier quart du film, que son périple dure depuis cinq semaines, considération depuis longtemps oubliée. Cette perte de la notion du temps concourt à faire d'*Une histoire vraie* un film-rêve, émaillé de symboles, pareils à ceux d'un conte : un but à atteindre (au nom biblique), une série d'épreuves initiatiques à surmonter, un ciel étoilé, un fleuve à traverser, un cimetière, un frère (un double) à retrouver… Des événements, des silhouettes singulières peuvent émerger, qui semblent tout droit sortis d'un livre de Lewis Carroll, et où le Lynch d' « avant » s'autorise à ressurgir, lorsqu'il met en scène une grosse voisine qui bronze à l'aide d'une plaque de cuivre en se goinfrant de marshmallows, deux jumeaux garagistes chamailleurs, ou le délire hystérique d'une conductrice qui vient d'écraser un daim. Et lorsque Rose rêvasse à la fenêtre, un petit jet d'eau et un ballon bleu qui roule dans le champ suffisent à rappeler les enfants perdus. Au terme du voyage, Alvin retrouve Lyle (Harry Dean Stanton), un frère qui pourrait être lui, qui est lui (il se déplace à l'aide d'un déambulateur, celui-là même qu'Alvin avait refusé après sa chute, au début du film).

Dès lors, ce film-rêve n'est jamais éloigné d'un espace filmique idéal, d'un film rêvé, où les fondus superposent un soleil couchant à un feu de camp, où l'évocation par le personnage de son expérience de la guerre est illustrée par la bande-son, faisant entrer le fracas des bombes dans le champ sonore, où l'annonce, off, de l'attaque de Lyle se traduit instantanément par un coup de tonnerre et le reflet livide d'un éclair sur le visage d'Alvin Straight. *Une histoire vraie* est le film parfait, en ce sens qu'il permet aux choses les plus simples, mais aussi les plus improbables, d'advenir à l'écran, comme lors de cette belle séquence en plan très lointain, où la tondeuse, tombée en panne tout près du but, redémarre simplement après qu'un paysan lui a conseillé de « *réessayer encore une fois* ». Quelque chose d'idéal caractérise aussi le bout d'Amérique arpenté par le film, quelque chose qui vient, bien sûr, du road-movie, mais du road-movie originel : le western. Avec son chapeau de cowboy, ses jeans et ses bottes, son visage qui rappelle celui de Walter Brennan, *old timer* des films de Ford ou de Mann, sa façon d'abattre sa tondeuse en panne comme

un cheval blessé, sa volonté de reprendre la route et ses bivouacs, et de, surtout, ne jamais s'enfermer, pour profiter pleinement des espaces que lui ouvrent son aventure et son itinéraire ; c'est bien par cette vieille école-là que sont travaillés le personnage et le film. Retrouver son passé, la profondeur de ses rides dans la terre parcourue et ses sépultures, camper à proximité d'un cimetière fordien, « *le plus ancien cimetière du Midwest* ». Le thème de guitare claire composé par Angelo Badalamenti est d'ailleurs très proche du « Claudia's Theme » de Lennie Niehaus pour *Impitoyable*, un film où le sol que l'on foule n'est que cicatrices du passé. Et puis, qu'est-ce que la route, sinon une matière idéale de cinéma ? Des visages sur des paysages, une trajectoire sur du temps. *Une histoire vraie* est, ainsi, un conte, un rêve, troué d'éclats de cauchemar, là inquiets, ici insolites ; c'est une balade aérée en même temps qu'un sûr cheminement vers la mort – cette histoire et ce voyage sont les derniers ; si Lynch n'insiste jamais, son film pourtant ne parle que de cela. C'est *une* histoire vraie devenue une vraie histoire de cinéma. Un film simple autant qu'indécidable, classique parce qu'un peu secret, limpide et changeant comme un cours d'eau, comme le Mississipi, dernière étape, dernière frontière (entre Iowa et Wisconsin, entre la trajectoire et son terme) du voyage d'Alvin Straight.

Au cours de ce voyage, Alvin aura croisé, écouté, sans doute un peu changé plusieurs personnes. À toutes pourtant, à la jeune fugueuse comme au prêtre, à la famille comme au barman, il aura chaque fois répété la même chose : d'où il vient, où il va, et pourquoi ; comme s'il ne restait plus, à présent, qu'une seule histoire à raconter. ☆

Cahiers du cinéma n° 540, novembre 1999.

12 2001

Mulholland Drive

par Thierry Jousse

Ce film de David Lynch marque une nouvelle étape dans sa conquête d'un espace narratif débarrassé des contingences de la stricte vraisemblance, espace mental dont les lois s'apparentent très directement à celles du rêve avec télescopages, condensations, escamotages et autres substitutions à la clé. Prévu d'abord pour être le pilote d'une série télé refusée par la chaîne ABC, *Mulholland Drive* est finalement devenu un long métrage qui emprunte, dans une certaine mesure, ses codes à cette forme télévisuelle qui, depuis longtemps déjà, nourrit le cinéma. Le film s'ouvre sur un double événement inaugural :

l'enlèvement, l'accident et l'amnésie de la brune Rita et l'arrivée émerveillée de la blonde Betty à Los Angeles, lieu de projection et d'idéalisation par excellence. Inévitablement, irrésistiblement même, les deux filles vont se croiser dans une demeure de Beverly Hills où leur destin va se lier de façon irrémédiable. La première partie de *Mulholland Drive* prend ainsi la forme d'une enquête où les deux filles jouent les détectives privés *en quête* de la véritable identité de Rita. Parallèlement à cette recherche, une série de micro-décalages chargent le film d'un mystère, d'une tension diffuse, laissant supposer que cette enquête pourrait déboucher sur un complot plus vaste articulé autour des rapports complexes entre Hollywood et la mafia. L'ensemble des signes distribués aléatoirement dans la première partie trouvera une manière de résolution dans une seconde partie, beaucoup plus brève, réinterprétation générale des faits et gestes de tous les personnages du film, un peu comme si les données du problème étaient, d'un seul coup, compressées et redistribuées à seule fin d'être élucidées.

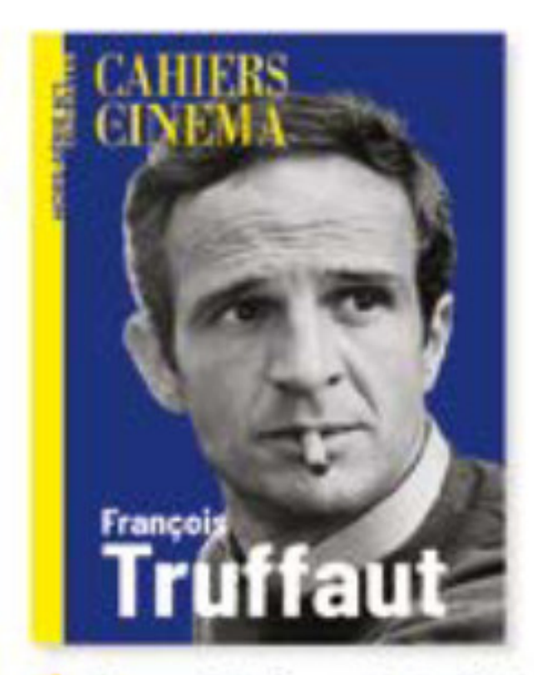
Que les deux filles de *Mulholland Drive* soient d'abord des personnages d'une série imaginaire ne fait aucun doute. Physiquement, elles sont comme des archétypes, des figures sans profondeur à la silhouette admirablement dessinée, embarquées dans une aventure improbable. Betty, la blonde, peut être vue comme une héroïne de série qui fantasmerait sur Hollywood et le monde mystérieux voire pervers du cinéma. Tout se passe comme si on était d'abord plongé dans l'endroit positif de son fantasme avant d'en découvrir l'envers cauchemardesque et terrifiant, même si les signes du cauchemar sont déjà présents à l'état latent dans la première partie. De ce point de vue, Betty est aussi une spectatrice qui voudrait pénétrer de plain-pied dans l'univers de son fantasme, rompre la frontière qui la sépare de l'écran incarné par Rita, la femme fatale, la réincarnation de *Gilda*, l'héroïne de film noir par excellence. Comme dans toute bonne fiction hitchcockienne, Betty est évidemment notre substitut, celle par qui le film advient et atteint, à mesure de son déroulement labyrinthique et sensuel, les zones les plus profondes de notre cerveau, d'abord innocente dans un monde virtuellement coupable, puis coupable dans un monde corrompu. Comme tout spectateur qui se respecte, Betty est prise au piège des images qui l'ont nourrie. Pour autant, *Mulholland Drive* ne se résout pas, fort heureusement, à un précis de décomposition de ces images, ni à une leçon, fût-elle magistrale. Son ambiguïté fondamentale est son carburant majeur, la source même de sa beauté. Car ces images-pièges sont aussi le moteur du cinéma, faute de quoi le contrat fondamental entre le film et le spectateur n'existerait même pas. Montrer leur caractère dangereux et vénéneux ne fait bien sûr qu'augmenter leur potentiel de séduction et d'attraction, et non l'inverse.

Mulholland Drive est aussi un nouvel avatar du ruban de Moebius cher à David Lynch, une forme dont on trouve l'esquisse dans *Blue Velvet* et un premier achèvement dans *Lost Highway*. Les deux côtés du ruban se retournent comme les deux faces interchangeables d'une seule et même réalité, et la fin rejoint le début en une circularité infinie. On pourra toujours dire que l'une des deux faces représente le rêve et l'autre la réalité, mais l'inverse pourrait tout aussi bien être vérifiable. Ici encore, la dualité des personnages féminins, qu'on retrouve incarnant d'autres rôles à l'intérieur de la dernière partie du film, renvoie très directement à cette forme fascinante qui fonctionne comme un cerveau dont les deux hémisphères se répondent sans cesse. C'est ainsi que ce film de David Lynch, comme *Lost Highway* mais de manière encore plus subtile, exige sans cesse du spectateur une double postulation, à la fois lecteur des images, interprète des signes et, en même temps, capteur privilégié des climats, atmosphères et autres flux que la mise en scène n'a de cesse de faire lever. Il y a dans *Mulholland Drive*, un côté film ambient, au sens où la création d'ambiances incroyablement sophistiquées et la permanente fluidité de leurs enchaînements conduisent en priorité la perception du spectateur. Ce qui revient souvent à croire que tout est mystère, rien n'est rationnel, explicable, et qu'il s'agit seulement de se laisser porter, comme dans un environnement, une installation ou une pièce musicale, par la pure sensorialité. Mais, en réalité, cette dimension sensorielle, pour fondamentale qu'elle soit, ne doit jamais faire oublier que le film est aussi un texte qu'il faut lire et interpréter. C'est dans l'interstice, la faille créée par la disjonction ou l'ambivalence entre ces deux pôles apparemment contradictoires, que s'engouffre ou se glisse précisément le film, objet tout à la fois rationnel et insaisissable.

En voyant *Mulholland Drive*, on pourra aisément le ranger dans cette tendance post-maniériste mise à jour il y a déjà quelques années. Post-maniériste, c'est-à-dire ayant dépassé la citation, l'imitation, la déformation, voire la parodie, propres au maniérisme, au profit d'images plus subtiles et plus raffinées qui supposent une mémoire du cinéma déjà assimilée et digérée, invisible en quelque sorte, créatrice de formes fantomatiques, complexes et composites. De ce point de vue, le dernier film de Lynch est un objet d'autant

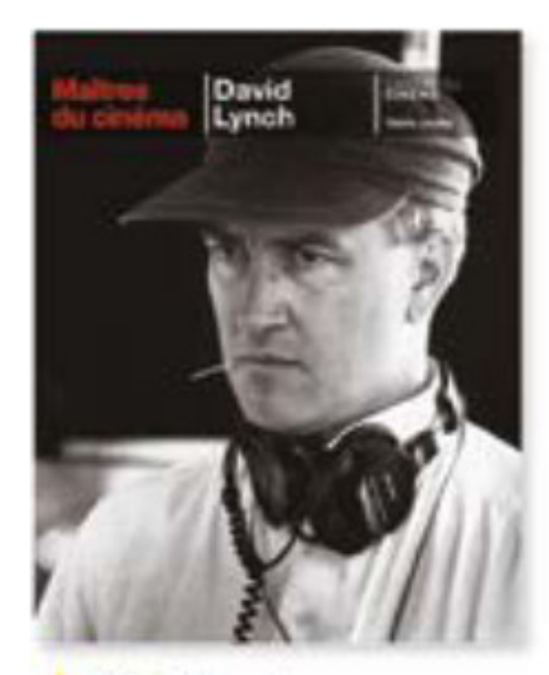
LA BOUTIQUE DES CAHIERS

www.cahiersducinema.com/boutique



★ **Hors-série *François Truffaut***
– Avril 2023 –
12,90 €

★ ***Jean-Luc Godard***
– n°791 – Octobre 2022 –
9,50 €



★ ***David Lynch***
de Thierry Jousse
9,95 €

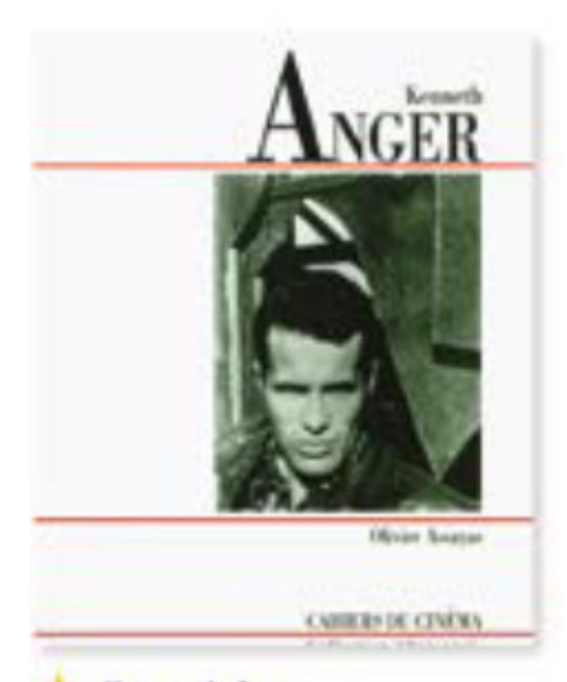
★ ***Une histoire vraie***
Scénario bilingue de Mary Sweeney et John Roach
9,95€

★ ***Pendez-moi haut et court…***
et autres chroniques sur le film noir
de Barry Gifford
19.95€

★ ***Les aveugles font-ils des rêves ?***
de Barry Gifford
12,95 €

★ ***Alfred Hitchcock***
de Bill Krohn
9,95€

★ ***Ethan et Joel Coen***
de Ian Nathan
9,95€



★ ***Kenneth Anger***
d'Olivier Assayas
10 €

plus passionnant que cette assimilation des images en est le sujet même. *Mulholland Drive* raconte précisément l'aventure de personnages qui vivent sous l'influence d'images anciennes, de modèles préexistants. S'il n'est pas sans rappeler certaines œuvres de Brian De Palma (*Snake Eyes*, pour prendre un exemple récent) ou de Quentin Tarantino (*Pulp Fiction*, auquel on pense parfois), il va plus loin qu'eux, se situant dans un au-delà où il ne s'agit plus d'imiter mais de vivre avec ses fantômes, de les apprivoiser en quelque sorte, de les faire siens. À ce titre, l'éblouissante séquence du play-back au théâtre ou celle, non moins impressionnante, dans laquelle Betty réinterprète magistralement une scène banale lors de son bout d'essai pour les studios, fonctionnent comme de formidables métaphores du film lui-même. Vivre, parler, chanter en play-back, c'est-à-dire répéter des paroles déjà écrites en les interprétant différemment, en changeant leur direction, voilà toute l'histoire des personnages, et du cinéma d'aujourd'hui. On pourrait même dire que *Mulholland Drive* est l'histoire d'une schizophrène, Betty, qui tente de passer de l'état d'image à celui de personnage, de l'état de spectatrice à celui d'actrice. C'est à cet apprentissage de la liberté, fût-il mortel, à cette assimilation définitive de la mémoire que nous invite le film, apprentissage qui est aussi celui du cinéma contemporain qui ne peut vivre en dehors de son histoire, mais qui ne peut pas exister non plus sans se retourner contre elle et faire de ce retournement l'instrument de sa propre liberté.

Mais toute cette construction alambiquée, tout ce jeu de pistes, toute cette accumulation incroyable de strates multiples, toute cette sédimentation métaphorique ne serait rien si *Mulholland Drive* n'était pas d'abord, et avant tout, une formidable réflexion en actes sur Hollywood, sur le métier et le jeu d'acteur et surtout une magnifique histoire d'amour entre deux filles, d'un lyrisme pratiquement sans équivalent dans le cinéma contemporain. Comme *Twin Peaks* – le film était d'abord le récit d'un inceste, *Lost Highway* celui d'une crise conjugale –, *Mulholland Drive* est l'histoire d'un amour impossible, ambivalent, vital et mortel à la fois. Toute la première partie, euphorique si l'on veut, raconte avant tout la découverte et la montée progressive de cet amour jusqu'au point culminant de sa déclaration nocturne (le sublime *I'm in love with you*) avant de révéler le poison qu'il porte en son sein même, sa part d'ombre, de cauchemar. Tout revient en accéléré mais sur un mode définitivement morbide. Dans ce jeu de dupes, le cinéaste du film (auquel on ne peut en aucun cas identifier Lynch, qui serait plutôt son contraire) joue un rôle décisif, tout à la fois miroir vaniteux de cette industrie du rêve dans laquelle Betty voudrait tellement se fondre et lui-même dupe de ce système dont il est à la fois un reflet dérisoire et un maillon servile, c'est-à-dire tout le contraire d'un authentique metteur en scène. On le voit : quelle que soit la porte qu'on ouvre pour entrer dans *Mulholland Drive*, on retombe sur la dualité. De cette dualité, à la fois forme, fond, sujet, objet du dernier film de David Lynch, naît une fascination qui n'est pas près de se dissiper. ☆

Cahiers du cinéma n° 562, novembre 2001.

13 2006

Inland Empire

par Stéphane Delorme

Devant ce grand empire du tourment, il y a deux manières de botter en touche. La première serait de le réduire à une expérience audiovisuelle, impressionnante, indiscutable, où, pour caricaturer, « c'est génial parce qu'on n'y comprend rien ». À ce compte-là, on range vite le film dans les arts plastiques : catégorie « installation » si on s'attache au choix décidé de la DV et au mode de filmage (en partie) artisanal ; catégorie « art brut » si on se fie au récit schizophrène avançant par rallonges successives. La seconde serait à l'inverse de plonger à pieds joints dans l'affolement des signes qu'un tel film implique et de donner foi à ce jeu auquel se livre joyeusement le maître de cérémonie. C'est le désir tout aussi illusoire de tout comprendre de la conspiration. Une comédienne s'embarque dans le tournage d'un remake d'un film maudit, et se retrouve perdue dans un monde peuplé de cauchemars ; l'herméneute ne sait plus où donner de la tête entre des Polonais au visage gommé (*eraserheads* ?), des comédiens de sitcom à masque de lapin et une Laura Dern impériale qui compte plus de bobines que le film. Entre le visiteur et le détective, il doit bien y avoir une place pour le spectateur. Il faut prendre David Lynch au sérieux lorsqu'il prétend raconter une histoire, même si, sphinx, il précise juste : « *L'histoire d'une femme qui a des ennuis.* » Une femme perdue qui voit les mondes s'effriter sous ses doigts et ne cesse de demander aux passants : « *M'avez-vous déjà vue ?* », afin de s'assurer de sa propre réalité. Une super-héroïne malade qui peut d'un claquement de doigts se retrouver à faire un barbecue à Lodz au milieu d'acrobates ou tomber éventrée au milieu des tapins sur Hollywood Boulevard. C'est l'histoire littérale d'un effondrement, tout autant que les deuxièmes parties de *Lost Highway* et de *Mulholland Drive*, sauf qu'ici le film tremble de bout en bout. À la deuxième vision, surprend la consistance de cet effritement. La psychose n'est pas prétexte au capharnaüm, au grand déballage, Lynch ne donne pas l'impression de tâtonner, il sait où il va.

L'effondrement n'est qu'une conséquence, il faut remonter à la source. Tous les films de Lynch racontent l'histoire intime d'une hantise : naissance d'un enfant (*Eraserhead*), inceste (*Twin Peaks*), rupture (*Mulholland Drive*). Ces hantises, qui ont toujours trait au couple ou à la famille, ne sont pas des prétextes à délire, mais des moteurs à fiction qui imposent la logique particulière de chaque film. L'effondrement est le terrain de jeu de la hantise devenue reine, soumettant l'ordre du monde à ses scènes de terreur et à ses démons grimaçants. À l'origine, il y a donc la peur d'un désastre. La tension extrême naît de la lutte contre le désastre (le personnage lynchien se débat) avec pour souci principal : comment vivre avec la peur ? Comment supporter l'insupportable ? Quelle hantise occupe *Inland Empire* ? Il faut écouter la messagère, Lynch est du genre

cartes sur table : la voisine excentrique qui s'invite chez Nikki Grace pour lui annoncer qu'elle a obtenu un nouveau rôle (extraordinaire Grace Zabriskie, jadis mère éplorée de Laura Palmer) demande tout de go : « *Is it about marriage ?* » Un film sur le mariage, *Lost Highway* l'était déjà, sur l'insatisfaction (sentimentale et sexuelle), le désamour jusqu'à la haine. *Inland* porte, lui, sur l'adultère, et en fait tourner les fruits dans un vertige : la séduction, le sexe facile, la trahison, la culpabilité, la dépréciation (jusqu'à la prostitution), la jalousie, la vengeance, l'enfant adultérin, la famille recomposée, autant d'obsessions déployées en scènes déconnectées qui, reliées entre elles par les chaînes conjugales, forment l'empire. Les fruits de l'adultère sont principalement des affects qu'il va s'agir de distribuer. La grande nouveauté d'*Inland* est de les distribuer sur différentes strates qui ne se rejoignent pas et qui figurent différents possibles (fantômes, fantasmes, fantaisies) que la hantise suscite. C'était la beauté de la dernière demi-heure de *Mulholland Drive*, de ne répondre qu'aux mouvements de panique d'une femme délaissée imaginant les situations les plus pathétiques ; ici, il faut écouter Lynch quand il affirme qu'il faut « *pénétrer dans la profondeur de l'histoire* ». À savoir : ne pas faire se succéder les scènes et si-

tuations provoquées par l'adultère dans une histoire particulière, mais les superposer en autant de scénarios développant des possibles de l'adultère. Le récit est construit sur des personnages étrangers rassemblés par une même terreur.

La femme mariée connaît au moins quatre variantes. 1. Nikki Grace, comédienne, est tentée de flirter avec son partenaire, Devon ; à les voir, tout le monde a cette question à la bouche, au show TV, dans les coulisses, sur le plateau : vont-ils coucher ensemble ? 2. Sue, le personnage interprété par Nikki Grace, trompe son mari avec Billy, un homme marié qui a des enfants, joué par Devon. C'est de dupliquer sa vie, de jouer ce qu'elle redoute d'éprouver qui fait basculer Nikki de l'autre côté. 3. Une femme anonyme dans un interrogatoire (toujours Laura Dern) raconte sa vie et la perte de son garçon : « *Après la mort de mon enfant, j'ai traversé un moment difficile.* » 4. Chapeautant le tout, une Polonaise brune (Karolina Gruszka) assiste aux calvaires de Laura Dern devant sa TV ; sa vie de couple semble compromise, elle a appris à son mari qu'elle était enceinte sans savoir que celui-ci était stérile. Le cocu est joué de part et d'autre par le même acteur (Peter J. Lucas) qui incarne l'attachement conjugal jusqu'à l'emprisonnement : intimidant, puissant, presque géant à Hol-

lywood, minable en Pologne. Mais c'est l'autre cocue, la femme du scénario n° 2, Doris, l'épouse de Billy, qui franchit d'un bond les mondes, prend le tournevis et se fait justice.

Ces strates restent côte à côte, il est impossible de les réduire à une même trame, chacune a un rôle à jouer dans le défilé adultérin. Liberté de Lynch : le récit ne trie pas les idées que la hantise engendre, chacune est accueillie à bras ouverts et provoque une petite fiction au sein de l'histoire. Il y a souvent un malentendu : ce cinéma ne défie pas la compréhension, mais l'exhaustivité de la compréhension. On ne comprend pas tout, d'une part parce que l'histoire est émaillée d'indices et de gags auxquels le cinéaste trouvera toujours une petite place pour nous divertir (aux deux sens) de l'histoire ; et d'autre part parce que chaque affect avance fièrement avec un halo de possibles autour de lui, de la même manière que Nikki avance avec une ronde de personnages autour d'elle. C'est la théorie des mondes parallèles : dans un monde le mari met en garde contre l'adultère, dans un autre il en est témoin, dans un troisième il apprend qu'il est cocu, dans un quatrième il tue, dans un cinquième il accepte l'enfant du péché, etc. C'est ce que raconte *Inland Empire*, les possibles de l'affect. C'est ce qui provoque cette grande compassion : il faut prendre ensemble ces femmes et leurs malheurs, pleurer le cortège d'étrangères qui sans se connaître traversent le même drame. Compassion, et pourtant sécheresse : dans cet empire mat et coupant on tue à coup de tournevis. *Mulholland Drive* était si glamour, le lyrisme saphique révélant la hantise romantique de perdre l'objet de son amour. Ici, le comédien avec qui flirte Nikki Grace est un cabotin aussi pathétique que le cinéaste de *Mulholland* (joué par le même acteur drôlissime, Justin Theroux). Ce n'est plus le coup de foudre qui précipite le désastre, juste un flirt misérable, prévisible, programmé, et une scène de sexe sous les draps, avec le mari qui rôde dans la chambre. Un bon coup, c'est tout. Sordide *Inland*, aussi sec que *Mulholland* était sexe et mouillé.

Sécheresse aussi de cette image DV basse définition, ne craignant ni le flou ni l'acide, qui achève de décomposer le monde du dedans. La lumière franche, blême, blanche, blesse le visage ecchymosé de Nikki. Froideur, grisaille polonaise, chambres nues où l'on déshabille les prostituées, rues neigeuses où racolent des femmes du début du siècle. Le réalisme accru débouche sur une sortie en plein air, sur Hollywood Boulevard, dans une scène stupéfiante d'agonie. Les strates trouvent un lieu de rencontre, ici et maintenant, sur un bout de trottoir, entre une SDF noire et une Asiatique bavarde, indifférentes à la tragédie qui a lieu sous leurs yeux. On entend les bruits de la rue, l'œuvre ne s'était jamais ouverte à ce naturalisme. C'est à croire que la plasticité de la DV permet davantage au cinéaste d'emboîter les mondes, comme si une même couleur déteignait partout et rendait les frontières indiscernables. Dans ce brouillage, les espaces-sas prennent de l'ampleur, espaces intermédiaires où le personnage débarrassé de son nom (ni Nikki ni Sue) s'assoit et pense ou parle. C'est le bureau de l'inspecteur où une femme raconte sa vie devant un visage impassible aux lunettes délicieusement de travers ; dans un autre bureau face à un autre inspecteur, la cocue vient montrer l'arme du crime qu'elle n'a pas encore entre les mains, mais tuer la démange tellement que l'arme est déjà plantée dans son flanc. C'est la chambre où Laura Dern se repose et réfléchit : des troupes de filles, starlettes du XXIe siècle, papotent et dansent autour d'elle. La souplesse du tournage en DV permet d'inventer ces moments de vide, où le personnage anonyme, juste une femme qui a peur, se recueille sur un sofa ou court en hurlant dans un chemin de terre.

Où va ce chemin ? Où mène cette traversée ? À l'inverse de *Lost Highway* où la voiture tourne sans fin dans la nuit, et de

Mulholland, où le lit attend depuis le début le cadavre de la star, *Inland* mène quelque part. Comme dans *Une histoire vraie*, où il faut traverser des milliers et des milliers de kilomètres pour rejoindre le frère, il faut que la raison vacille pour retrouver enfin le fils. Car d'une femme à l'autre, l'histoire est hantée par l'enfant : l'enfant mort qui provoque la dépression de la mère, l'enfant de l'adultère qui provoque sa disgrâce. Lorsque le garçon paraît, avec le père, lorsque la famille est reconstituée, le film peut se terminer. Les trois heures de calvaire étaient en fait un travail, un immense travail de deuil ou de pardon, pour faire réapparaître un fils, le signe de la réconciliation.

La superposition de strates provoque pour le coup un tragique particulier. Les retrouvailles ont lieu pour la Polonaise, elle qui a ouvert le bal, pleurant à chaudes larmes devant un écran TV au spectacle hollywoodien de Nikki en perdition, et qui le referme ensuite, lorsque l'Américaine entre dans sa chambre, l'embrasse et disparaît. Il y a une forme d'injustice à ce que tous les avatars sacrifiés de Laura Dern restent dans les limbes. Que deviennent-ils une fois qu'ils ne servent plus ? Que devient la comédienne une fois qu'elle quitte son rôle ? Après l'apparition de l'enfant, Lynch reste magnifiquement sur Nikki Grace hagarde, comme une âme en peine, carcasse vide qui a accompli son travail de petit soldat. Son rôle aura donc été d'incarner le courage, et de débusquer la peur. Si elle semble perdue dans des couloirs à n'en plus finir, c'est qu'il faut creuser profond pour dénicher la bête. La bête, c'est le « Fantôme », qui se fait beaucoup plus discret que les démons ricanants traversant les mondes de *Twin Peaks* (Bob) et *Lost Highway* (le Mystery Man blafard) ; il est logique que les démons deviennent inutiles à mesure que les mondes s'avèrent de plus en plus perméables. On le découvre tressautant (« *Je cherche un accès !* ») comme Méphisto parlant à Dieu au début de *Faust*. Le diablotin revient en homme de cirque, hypnotisant vaguement les gens et déposant le tournevis dans la main de la tueuse. Mais c'est lui et lui seul que la femme mariée va dénicher au bout du voyage, chambre 47. Sa mort effrayante et lente fait tomber un masque de carnaval purement symbolique ; comme les autres démons, il n'était qu'une incarnation de la peur. C'était déjà le sens de la série *Twin Peaks* (Bob se répand à mesure que la peur augmente) ou de la scène glaçante de *Mulholland Drive* où la peur d'un monstre tapi derrière un café tuait littéralement celui qui s'en approchait. Toute l'œuvre du cinéaste, par ailleurs méditant impénitent, se pose cette question : comment cesser d'avoir peur ? C'est une grande joie, que le film se termine non par la peur mais dans l'allégresse, au son d'une chanson sur le péché, « Sinnerman » de Nina Simone. Comment rester de marbre devant ce gros plan de Laura Dern fixant la caméra alors que la chanson supplie « *Don't you know that I need you* » ? Un vertige nous prend un instant, alors que Ben Harper, le mari, dans la vie, de Laura Dern, joue du piano dans le fond de la pièce. Tentation d'adultère ou pas, sécheresse ou pas, il y a bien une histoire d'amour fou dans *Inland Empire*, mais elle est de l'autre côté de l'écran, entre le cinéaste et son actrice. ☆

Cahiers du cinéma n° 620, février 2007.

14 2017

Twin Peaks: The Return

Voir p. 66

À LIRE

Pour prolonger votre lecture, des ouvrages parus aux éditions des *Cahiers du cinéma* :

David Lynch de Thierry Jousse, Cahiers du cinéma, coll. Maîtres du cinéma, 2007.

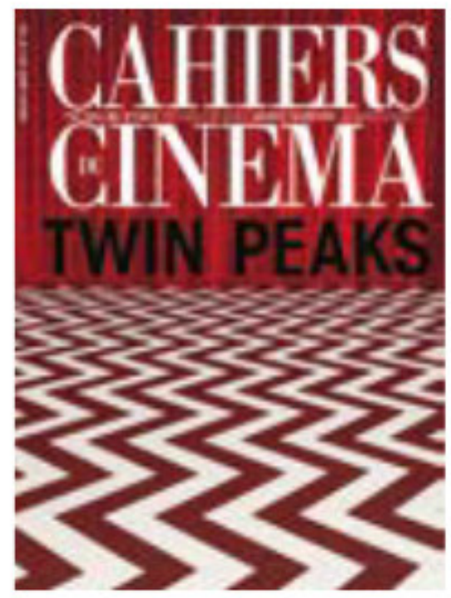
David Lynch de Michel Chion, Cahiers du cinéma, coll. Auteurs, 2007 (dernière édition).

Une histoire vraie — Scénario de David Lynch, John Roach et Mary Sweeney, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 1999.

Lost Highway — Scénario de David Lynch et Barry Gifford, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 2001.

Ainsi que de nombreux numéros des *Cahiers du cinéma* qui consacrent au cinéaste des ensembles ou des entretiens :

Cahiers du cinéma n° 322, avril 1981 ; n° 368, février 1985 ; n° 540, novembre 1999 ; n° 562, novembre 2001 ; n° 620, février 2007 ; n° 735, juillet-août 2017 ; n° 736, septembre 2017 ; n° 737, octobre 2017 ; n° 739, décembre 2017 ; n° 797, avril 2023....



À découper

JE M'ABONNE AUX CAHIERS DU CINÉMA

★ PAR INTERNET

1. Rendez-vous sur www.cahiersducinema.com
2. Je clique sur « Je m'abonne »
3. Je sélectionne mon offre

★ PAR COURRIER

À retourner sous enveloppe affranchie à CAHIERS DU CINÉMA – Service Abonnements CS 70001 59361 AVESNES-SUR-HELPE CEDEX

JE CHOISIS MON ABONNEMENT

1 Version papier + numérique

☐ **Le n° des Cahiers du cinéma pour 5,90€/n°** au lieu de ~~8,55€*~~ **soit 31% de réduction/n°.**

+ Accès au club avantages abonné·e·s (tarifs réduits sur de nombreuses offres culturelles…)

OU

☐ **1 an (11 n°)** des Cahiers du cinéma pour **75€** au lieu de ~~94,05€*~~

★ Je joins un chèque à l'ordre des Cahiers du Cinéma ★

2 Version numérique

☐ **Le n° des Cahiers du cinéma pour 4,90€/n°** au lieu de ~~6,90€**~~

★ Pour les offres en prélèvement, je remplis le mandat ci-dessous à l'aide de mon RIB et n'oublie pas de **joindre mon RIB** à mon bulletin d'abonnement. ★

N° IBAN

Code BIC

Date : / /

Je m'arrête quand je le désire. Ce tarif préférentiel est garanti pendant 1 an. Vous autorisez Les Cahiers du cinéma à envoyer des instructions à votre banque pour débiter votre compte et votre banque à débiter votre compte conformément aux instructions des Cahiers du cinéma. Créancier : Les Cahiers du cinéma – 241 bd Pereire – 75017 Paris – FR65ZZZ439802.

Signature obligatoire :

Vous souhaitez régler par carte bancaire ? Rendez-vous sur www.cahiersducinéma.com et cliquez sur « Je m'abonne »

CAHIERS DU CINEMA

J'indique mes coordonnées :

** à remplir obligatoirement

Nom / Prénom ** :

Adresse ** :

CP ** : Ville ** :

Date de naissance : (pour fêter votre anniversaire)

Tél. (portable de préférence) : (Envoi d'un SMS en cas de problème de livraison)

Email :

(Pour gérer votre abonnement, accéder à vos services numériques et recevoir nos offres promotionnelles. Votre adresse email ne sera pas communiquée à des partenaires extérieurs)

* Le prix de référence se compose du prix kiosque à 7,90€/n° + les frais de port de 0,65€/n°. ** Le prix de référence se compose uniquement du prix de la version numérique à 6,90€/n° sans frais de port. DOM-TOM et autres pays nous consulter. Vous disposez conformément à l'article L 221-18 du code de la consommation, d'un droit de rétraction de 14 jours à compter de la réception du magazine en notifiant clairement votre décision à notre service abonnement. Responsable des traitements des données personnelles : Les Cahiers du cinéma. Finalités du traitement : gestion de la relation client, opérations promotionnelles et de fidélisation. Données postales et téléphoniques susceptibles d'être transmises à nos partenaires. Conformément à la loi informatique et Libertés du 6-01-78 modifiée, vous pouvez exercer vos droits d'opposition, accès, rectification, effacement, portabilité, limitation à l'utilisation de vos données ou donner vos directives sur le sort de vos données après décès en écrivant à Les Cahiers du cinéma Abonnements – 241 bd Pereire – 75017 Paris ou par mail à serviceclient@cahiersducinema.com. Vous pouvez introduire une réclamation auprès de la CNIL – www.cnil.fr.

CAHIERS DU CINÉMA

▲ Sur le tournage de *Sailor & Lula* (1989).

© Coll. Cahiers du cinéma

CHANEL

J 12

UNE HISTOIRE DE SECONDES